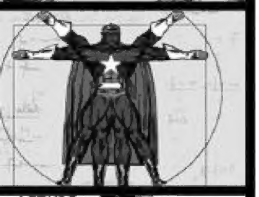
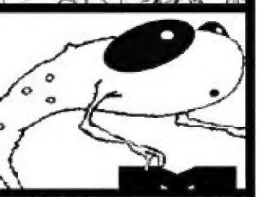
#5
$30.00
COMKAZE
Por amo 9º) Arte
5
COMKAZE
* BAT-MANGA! * CHANOC * KALIMÁN * SWAMP THING *

COMIKAZE
POR AMOR AL (9º) ARTE





En este número:

1 Editorial

2 Bat-Manga! Un murciélago bajo el sol naciente
Jorge Tovalín

6 La ciencia en los cómics (3ª Parte)
Rodrigo Vidal Tamayo

9 De coheteros y dinosaurios
Santiago Fernández

13 Chanoc: Cachorro de mar y tierra
Maira Benítez y José Miguel Alva

17 El Dentista
Miguel Ángel Hernández

23 Kalimán, El Hombre Increíble
Everardo Ferrer

32 El Código da Vinci
Ignacio Bazán y Alfredo SBG

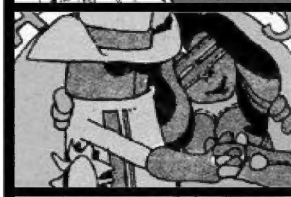
35 Axel Medellín: Engranes de Papel (2ª Parte)
Jorge Tovalín

38 Los viajes de Sdubi:
Un Héroe intergaláctico a la mexicana
Eduardo Arredondo

41 El Factor Mutante
Everardo Ferrer

43 @%ㄓ$! VideoRisa
J. David Méndez

46 Swamp Thing: Historias de muerte y resurrección
Mauricio Matamoros Durán



Trazo portada
Jesús Antonio Hernández R.

http://portaveritas.deviantart.com/
jarthernandez@gmail.com

Arquitecto, diseñador e ilustrador de portadas y cómics, colabora en medios como *Tierra Adentro*, *Super Luchas Gráfico* y la revista de crítica social *Polvareda*. Con su brutal trazo ha realizado carteles de lucha libre, colaborado en Negative Burn (Image) y en antologías como *Horrores Breves* y *Desde la tercera cuerda* para México. Actualmente trabaja en el título *Rocket Girl* y en dos proyectos secretos para Editorial Acervo.

Color portada
Renato Guerra

www.renatoguerra.com

Escritor, ilustrador y colorista. Su trabajo ha aparecido en *Lamigala*, *Ponx* y *¡#$%&! Cómics*, además de proyectos personales como la antología de cómic breve *Openhaüs* y compañías extranjeras como Moonstone Books para la que ha coloreado *Buckaroo Banzai: Wild Asses of the Kush*. Un hecho poco conocido es el haber ganado un premio en la categoría de poesía en el Concurso de Poesía y Cuento de la Universidad Autónoma de Nuevo León y su truncada vida como rockstar.

COMIKAZE
Por amor al (8º) Arte

AÑO DOS. NÚMERO CINCO.
Mayo de 2009.
Publicación Trimestral.

http://www.comikaze.net
revistacomikaze@gmail.com

DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN
La Marina # 20, Colonia Observatorio,
CP 11860, Delegación Miguel Hidalgo,
México, DF

CONSEJO EDITORIAL
Everardo Ferrer
Marina Gil
David Méndez
Jorge Tovalín

CORRETEADOR EDITORIAL
Jorge Tovalín

DISEÑO
Marina Gil

PORTADA
Jesús Antonio Hernández [trazo]
Renato Guerra [color]

EN ESTE NÚMERO COLABORAN
Alfredo SBG
Eduardo Arredondo
Ignacio Bazán
José Miguel Alva
Maira Benítez
Mauricio Matamoros
Miguel A. Hernández Cedillo
Rodrigo Vidal
Santiago Fernández

Certificado de Reserva de Derechos:
04-2008-052116232300-102
Certificado de licitud de contenido
en trámite.

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y/o de homenaje.

Comikaze se imprime en:
Diseño e Impresos Sandoval
Tel. 5793-4152

Comikaze.Revista
@ComikazeNews

EDITORIAL

Hace un año, cuando decidimos lanzar esta revista por puro amor al noveno arte, pensamos que podría ser un experimento divertido e interesante para nosotros, y al parecer hemos corrido con la enorme suerte de no ser los únicos en vivirlo de esa forma, ya que hemos contado con el apoyo de un número creciente de lectores y amigos colaboradores que han creído a ciegas en este proyecto, que sigue tan suicida como la primera vez (no sabemos cómo, pero sobrevivimos a la crisis mundial, lo cual tiene su mérito).

Así que tratando de evitar rollos sentimentaloides, queremos festejar este primer año de vida como mejor lo sabemos hacer: trabajando para darte una mejor revista, llena de artículos de interés (como el central de Kalimán que nos pedían desde hace rato, el de Swamp Thing, el de Chanoc o el de Dave Stevens) aderezados con textos claramente frikis, característicos de *Comikaze*. Además incluímos dos historias cortas, una a cargo de Ignacio Bazán y Alfredo SBG (este último dibujante de *Freak Meter* para Committed Comics), y la otra a manos de Miguel Ángel Hernández, quien no es sólo dibujante, sino que fue asiduo colaborador de *Ultimate Reports*, una de las mejores revistas sobre cómics que se hayan publicado en español.

Ahora es momento de un aviso parroquial: Para celebrar el aniversario de esta publicación hemos decidido lanzar un número especial en el mes de julio, un poco antes del siguiente número regular de *Comikaze*. Lo interesante es que este ejemplar de colección no estará repleto de artículos, sino que se tratará de una antología de historias cortas, realizadas por varios amigos (una mezcla de consagrados, viejos conocidos y nuevos talentos). Así que visita **www.comikaze.net** para más detalles sobre los participantes de este número de colección. El objetivo de *Comikaze* no es sólo escribir sobre cómics, sino impulsar su creación, de forma que mientras este proyecto siga en pie, cada año lanzaremos una antología de cómics. ¿Te gusta la idea?

Esperamos que disfrutes el contenido de este número y la portada que nuestros geniecillos incondicionales, Jesús Antonio Hernández y Renato Guerra, prepararon para esta ocasión, mezclando personajes referentes a los pasados números de *Comikaze* (te retamos a reconocerlos) con los protagonistas del ejemplar que tienes en tus manos. Si te preguntas qué carambas hacen Calvin y Hobbes en la ilustración, debemos confesar que fue un gustito que se dio el buen Jesús.

Sin más, a todos nuestros lectores, colaboradores, amigos, vendedores, anunciantes, acreedores, masajistas, gurús y en especial **a ti** que acabas de abrir la revista: ***¡Muchas gracias por este año y por ayudarnos a cumplir un sueño más dentro de una larga lista! ¡Banzai!***

BAT-MANGA!

UN MURCIÉLAGO BAJO EL SOL NACIENTE

EN 1966, APROVECHANDO EL ÉXITO DE AUDIENCIA LOGRADO POR LA SERIE TELEVISIVA DE BATMAN, ALGO ÚNICO Y CURIOSO SE GESTABA EN EL LEJANO ORIENTE (EN TOKYO PARA SER MÁS PRECISOS): LA EDITORIAL SHONEN GAHOSHA ADQUIRÍA LA LICENCIA PARA CREAR MANGAS DEL HOMBRE MURCIÉLAGO, QUE SERÍAN REALIZADOS EX PROFESO PARA LOS LECTORES DE LA TIERRA DE GODZILLA (GOJIRA, SEGÚN LOS PURISTAS). POCO DESPUÉS DE UN AÑO DE PUBLICACIÓN, EL EXPERIMENTO SERÍA CANCELADO Y NO SE VOLVERÍA A SABER DE ÉL POR MÁS DE 40 AÑOS.

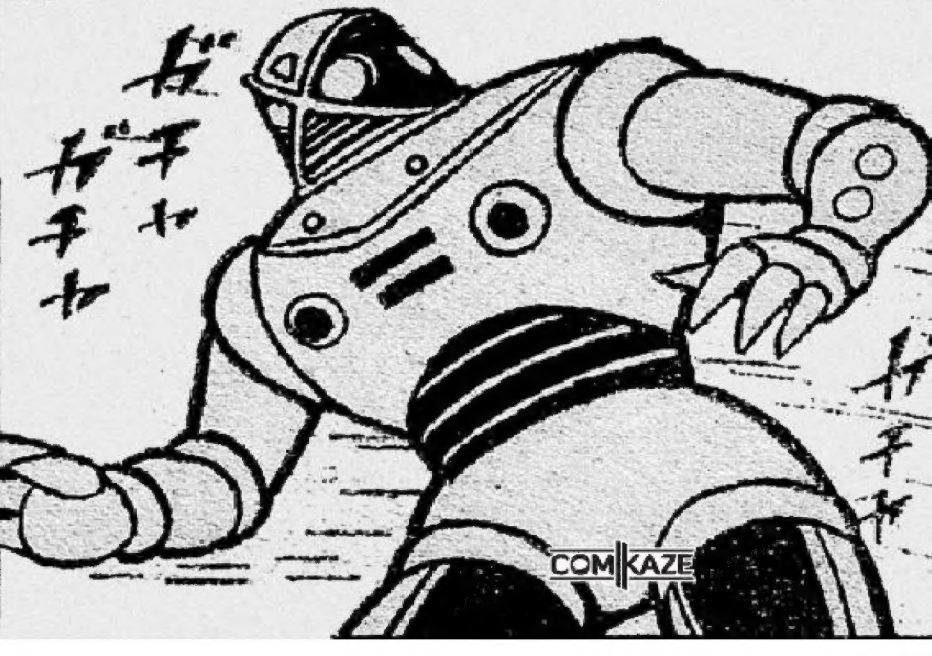
Este hecho poco conocido fue puesto a la vista de los lectores occidentales apenas en 2008 (dejándonos con los ojos más redondos que de costumbre), gracias a la curiosidad del famoso coleccionista Chip Kidd, adorador del *Caballero Nocturno* y autor de los maravillosos libros *Batman Animated* y *Batman Collected* (este último disponible en la Biblioteca Central de la UNAM, por cierto).

DatoFRIKI
EN LA MAYORÍA DE SUS AVENTURAS, LAS ÚNICAS ARMAS DEL BATMAN JAPONÉS SON SU BATARANG Y UN DARDO TRANQUILIZADOR QUE FUNCIONA EN CONTADÍSIMAS OCASIONES.
THAT'S NOT PHIPPS . . .
98

RASTREO AL ESTILO NINJA

Con la ayuda de un coleccionista de Chicago, llamado Saul Ferris, quien tenía en su poder varios ejemplares de estos mangas, adquiridos dificultosamente a lo largo de una década, Kidd se dio a la tarea de averiguar la historia de las aventuras niponas de Batman, dibujadas por Jiro Kuwata, quien en su juventud fue considerado un chico prodigio del manga por haber comenzado su carrera profesional a los 13 años, además de haber creado a un popular personaje llamado 8-Man.

Retirado del *mainstream* japonés, un Kuwata de más de 70 años accedió a dar una entrevista a Chip Kidd, con el fin de complementar su fascinante investigación, que tendría como resultado la edición de una joyita llamada *Bat-Manga!*, que hace un año recopiló



COMKAZE

y tradujo por primera vez al inglés aquellas historias que (al menos para los lectores no asiáticos) pasaron desapercibidas por cuatro décadas.

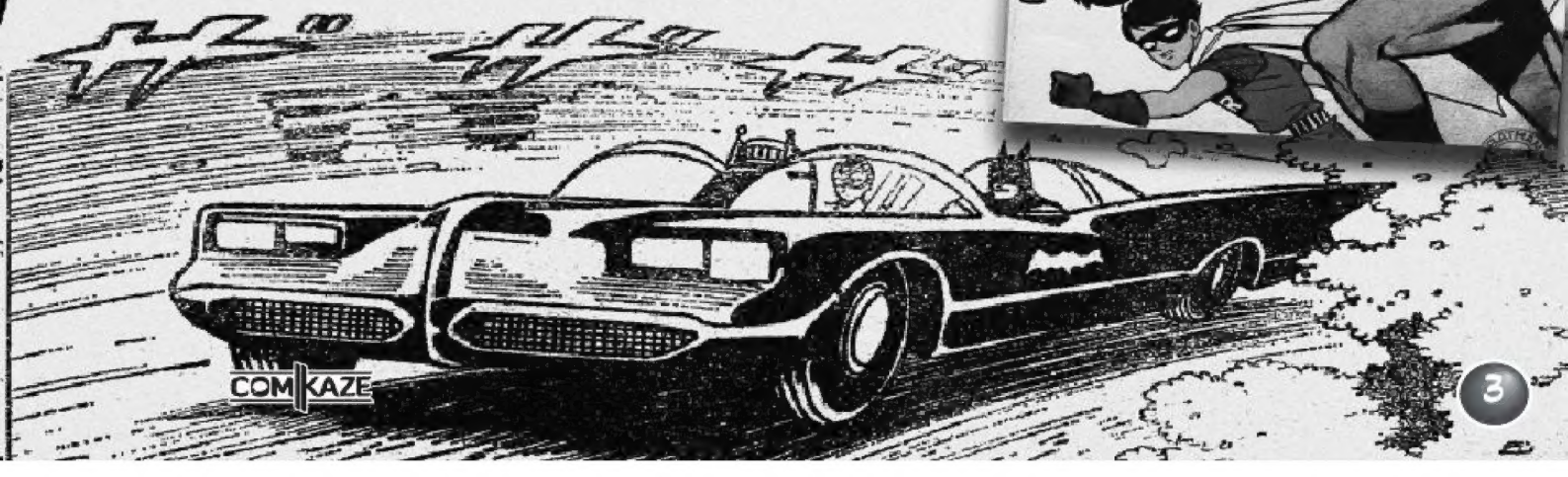
KUWATA-SAN

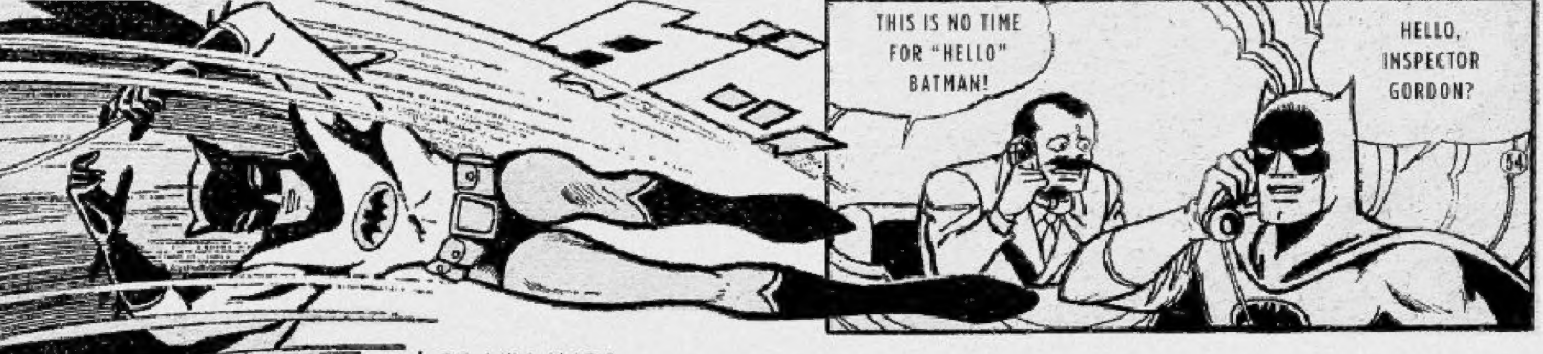
Invitado por los editores de *Shonen King* (que junto con *Shonen Gaho* era una de las dos antologías semanales de manga publicadas por el sello Shonen Gahosha), Kuwata aceptó gustosamente el reto de adaptar las historietas norteamericanas de Batman al contexto japonés, cuyo resultado sería incluido en la publicación como un imán de ventas. En un principio Kuwata pensó en dibujar los personajes con un tipo de trazo occidental, pero aprender esto le habría exigido mucho tiempo, así que decidió utilizar su propio estilo, que consistiría (en palabras de Chip Kidd) en *un Dúo Dinámico visto a través de un delirante lente de velocidad, aerodinámica de la era atómica y una saludable dosis de robots y dinosaurios, característicos del manga de la época.*

Para realizar su tarea, Kuwata recibió numeroso material de referencia, generalmente cómics de la época de Bob Kane, los cuales utilizó solamente para poder copiar el *look* de los personajes, en específico de los villanos.

De trazo limpio, suelto, sin fallas, Jiro Kuwata no sólo se encargó de dibujar el manga de Batman, sino que también lo escribió, basándose en el material norteamericano que sus editores le daban, pero con el permiso de cambiarlo totalmente para presentarlo a un público muy distinto. Según Kuwata, las historias para los lectores japoneses tenían que ser más maduras y realistas (Kuwata haría hincapié en una escena que le parecía curiosa: Al filo de la muerte, Batman decidía resolver el acertijo de un rival, en vez de asegurar su vida en primera instancia).

Extrañamente, eso de "maduras y realistas" difícilmente se aplica a las historias compiladas por Chip Kidd en *Bat-manga!,* pues una y otra vez nos encontramos con situaciones llenas de inocencia y bastante imaginativas (por no decir fumadas), pero verdaderamente divertidas, muy al estilo de las historias con elementos de ciencia ficción disparatada que pululaban en la DC Comics de los 50. También cabe señalar que Kuwata abusaría un poco de la reiteración, pues en muchas ocasiones los personajes describen sus acciones a cuadro, cuando el dibujo ya lo mostraba claramente.





LOS VILLANOS

Como ejemplo de estas situaciones, en la aventura *El Terrible Encuentro con Clayface*, Batman y Robin persiguen a un criminal de apellido Ferris (probablemente bautizado así en homenaje al amigo coleccionista de Kidd que hizo posible la antología), quien acaba de escapar de prisión. Éste se esconde en una cueva, donde hay un extraño manantial, cuyo contenido lo convierte en una versión japonesa de Clayface, conocido enemigo de Batman.

El cuerpo de Ferris no sólo se vuelve de barro, sino que además es capaz de transformar su apariencia a placer, como en la versión original. Hasta ahí suena normal para un cómic de Batman. En las siguientes páginas, conforme Clayface se enfrenta en repetidas ocasiones al Hombre Murciélago y su pupilo, el villano se convierte en una especie de cóndor, una mantis religiosa de casi dos metros (¿se puede ser más japonés?), un pterodáctilo (¡!), una estatua animada de rasgos demoniacos, un plesiosauro (al parecer se trataba de un rufián con amor por la paleontología), un trompo gigante, un pegaso, un murciélago-fantasma (¿?), un escarabajo del tamaño de una vaca y una gran serpiente.

Pero eso no es todo, ya que lo verdaderamente alucinante sucede a media batalla, cuando Batman y Ferris caen al mismo pozo-manantial antes mencionado, lo cual permite al héroe derrotar a Clayface, tras convertirse en un ¡batarang gigante! con el cual logra noquear temporalmente a su oponente (este Batman no era tan original como su rival, pero al menos era más efectivo).

(above) "Batman challenges Superman to a duel to see who is the mightiest. The battle lasted for three days."

EN CHINA TAMBIÉN SE PUBLICARON CÓMICS DE BATMAN PRINCIPALMENTE A FINALES DE LOS 50 Y PRINCIPIOS DE LOS 60. DENOMINADOS MANHUAS, SE REALIZABAN SIN AUTORIZACIÓN ALGUNA POR PARTE DE DC COMICS Y CONTABAN CON UN DIBUJO BASTANTE SUI GENERIS, COMO SE MUESTRA AQUÍ.

Otro villano interesante de la corrida japonesa de Batman resulta Lord Death Man, un hombre vestido como esqueleto, quien a lo largo de la aventura "fallece" por lo menos cuatro veces para evadir a la justicia, hasta que el enmascarado descubre que se trata de un hombre que domina una técnica secreta de yoga, la cual le permite detener su corazón y respiración para simular un estado de *rigor mortis*.

Además de Go-go, villano que controla el clima gracias a un aparato portátil en forma de vara mágica, con el cual crea una terrible onda de calor en Gotham City (misma que sólo interrumpirá después de robar sus joyas más importantes), también encontramos a Dr. Faceless, científico con el rostro desfigurado a causa de un fallido experimento de renovación dermatológica, al cual el vigilante combate encima del llamado *Monumento a Batman*, una enorme efigie del Hombre Murciélago al estilo del famoso Monte Rushmore (no se puede ser más popular que eso).

DatoFRIKI
CHIP KIDD EDITÓ EL RECOMENDABLE Y FAMOSO LIBRO MYTHOLOGY: THE DC COMICS ART OF ALEX ROSS
I'M M-MELTING.
COMIKAZE
26

Para finalizar, la recopilación de Kidd muestra a Professor Gorilla (otro enemigo con grado académico), quien es un simio que ha obtenido la inteligencia de un científico, así como narra la desventura del gobernador de la ciudad, un tal Warner, quien se ofrece como voluntario para un experimento que lo convertirá en mutante, con la finalidad de estudiar si su nueva condición genética representaría o no algún peligro para la raza humana (una justificación bastante disparatada, pero bueno, se trata de un político). Obviamente todo sale mal, pues Warner se convierte en un monstruo digno de Ultraman, con enormes deseos de acabar con los *homo sapiens*.

Lamentablemente, en ninguna parte de la antología se explica porqué el manga de Batman dejó de publicarse después de un año (suponemos se debió a la caída de audiencia de la serie de televisión), pero esperamos que Kidd y compañía brinden más información sobre este curioso proyecto en el anunciado segundo tomo de *Bat-manga!*, que seguramente se volverá un objeto de colección para los aficionados del Hombre Murciélago, al igual que este. En verdad les recomendamos este libro, para que más allá de lo que se ha comentado aquí, cada uno pueda disfrutar de estas aventuras que, a pesar de los años transcurridos, permanecen frescas y se leen con tremenda fluidez.

Por esta ocasión el espacio se acaba, así que sólo nos queda por decir: *Hajimemashite Koumori-san.**

DatoFRIKI
UN DETALLE SIMPÁTICO DE LOS MANGAS DE BATMAN ES QUE EN VARIAS DE SUS PORTADAS EL HÉROE APARECE EN PRIMER PLANO, SONRIENDO HACIA EL LECTOR, MIENTRAS EL MONSTRUO EN TURNO SE ABALANZA HACIA ÉL.

Nuestro Colaborador

Escribe barrabasadas para diversas publicaciones de Editorial Vid y Culturacomic.com, se considera un ignorante total en materia de manga, papel que desempeña con gran realismo y comodidad. Actualmente coordina la primera antología *Comikaze* de historieta, experimento que festejará el primer aniversario de la revista y de paso demostrará que este cuate es muy ocioso.

* Algo así como *Mucho gusto Señor Murciélago*, según nosotros.

La ciencia en los cómics

3ª Parte

Después de un viaje que nos ha llevado de la Tierra a Krypton, del futuro al pasado y de un lado de la pared al otro, es momento de despejar el más grande debate que jamás haya salido de las páginas de una historieta. Una discusión que ha roto amistades, separado familias y mantenido en vilo la inocencia de más de un comiquero observador. Me refiero a la muerte de nuestro primer amor: Gwen Stacy. Pero antes conozcamos algunos mutantes que sí pusieron atención a sus clases de física en la secundaria.

El desgravitador universal del profesor Magneto

Max Eisenhardt sobrevivió a la dureza de los campos de concentración gracias a una peculiaridad de su código genético, que le permite generar y manipular campos magnéticos alrededor de los objetos. Gracias a esta mutación, que a la postre lo llevaría a apodarse *Magnus* (no pregunten porque luego le dio por llamarse Eric Lehnsherr, larga historia), pudo fabricarse un nombre como Magneto, *Amo del Magnetismo* y autonombrado líder de los *Homo superior*.

Quizás habrán notado que, aparte de ser un *hijuepú* con Wolverine o Colossus, de vez en cuando le da por levantar gente, rocas y hasta madera. Lo raro es que si uno utiliza un imán para emular estas acciones podemos notar que:

a) Fuera de los metales no hay objetos que parezcan reaccionar ante el poder de un imán
b) No todos los metales son susceptibles de ser atraídos (o repelidos) por un imán

Sin embargo, lo anterior no contradice los poderes del susodicho, ni es una licencia literaria en aras de narrar una emocionante historia, es tan sólo una muestra más de lo bien aplicada que está la ciencia en algunos cómics.

Básicamente, el magnetismo se explica porque los átomos de toda la materia tienen un campo magnético intrínseco, es decir, ya lo tienen de origen. Si a ello le sumamos que los electrones al girar alrededor del núcleo también generan otro pequeño campo magnético, pues uno puede pensar que estos campos se contrarrestan. Más que contrarrestarse, lo que sucede es que esos pequeños campos se orientan al azar en todas las direcciones posibles, formando pequeñas regiones llamadas dominios, aunque existen algunos materiales en los que estos dominios se orientan hacia una misma dirección. Dichos materiales se denominan ferromagnéticos y algunos ejemplos son el níquel, el cobalto y por supuesto el hierro, y en todos ellos los imanes ejercen su poderosa fuerza de atracción.

El resto de los materiales pueden clasificarse en dos categorías magnéticas de acuerdo al comportamiento de sus dominios. El aluminio y el óxido nitroso gaseoso no funcionan como imanes en condiciones típicas, pero si se someten a la influencia de un poderoso campo magnético,

por RODRIGO VIDAL TAMAYO

los dominios se alinean y esas sustancias se comportan como si fueran ferromagnéticas, aunque al quitar la influencia externa vuelven a su estado anterior. Esto recibe el nombre de paramagnetismo.

La última clase de materiales, y que son los que le interesan a Magneto, son los denominados diamagnéticos y lo que les sucede a sus dominios es que están orientados en sentido contrario al de cualquier campo magnético externo. Así, si uno aplica una fuerza magnética lo suficientemente potente (digamos 100 veces más grande que la de un imán de cocina) los átomos diamagnéticos responderán con una oposición hacia esa fuerza.

¿Y qué pasa con polos opuestos? Exacto, se repelen por lo que, conforme vaya creciendo el campo magnético aplicado, el objeto generará una repulsión que bien puede superar la atracción gravitatoria, haciéndolo levitar.[1] De esa manera Magneto puedo mandar por los cielos a Blob y dejarlo caer para provocar un ataque de destrucción masiva en la mansión de Xavier, quien únicamente tiene para defenderse el poder de las ondas radiales.

LA RAZÓN POR LA QUE XAVIER SE RAPA

¡No es un sueño! ¡No es una estafa! ¡No es una historia imaginaria! Es quizás el más asombroso superpoder jamás concebido y que, por más increíble que parezca, todos podríamos tener.

Charles Xavier, líder de los X-Men, es un mutante conocido por sus diálogos filantrópicos a favor de la integración de las especies y la paz entre grupos como único camino para conseguir el sueño de la hermandad entre humanos y mutantes. Poca gente sabe que también es uno de los *voyeurs* más sutiles que existen sobre la faz de la Tierra (me refiero a la Tierra del Universo Marvel, aclaro).

Para hacer el cuento corto: toda corriente eléctrica puede crear ondas electromagnéticas que pueden ser detectadas por aparatos lo suficientemente sensibles… como un cerebro mutante.

Así de sencillo. Nuestras neuronas se comunican de una forma electroquímica, mediante el paso de iones (átomos con una carga eléctrica) de un lado a otro, generando una corriente eléctrica, lo que a su vez produce un campo electromagnético. Con aparatos llamados electrodos pueden detectarse estos campos, gracias a las ondas electromagnéticas que emanan y, si una mutación genética nos dotara con una hipersensibilidad cerebral, cualquiera podría percibir estas debilísimas ondas. Lo complicado sería interpretarlas, ya que la ciencia actual está muy lejos de poder leer pensamientos a distancia. Menos mal que en los cómics todo es posible.

1 En la página **http://www.hfml.ru.nl/levitate.html** pueden observar algunos videos de ranas y saltamontes levitando gracias al diamagnetismo.

Amarte hasta la muerte

Como decía al principio, la muerte de Gwen Stacy ha sido uno de los debates más ríspidos en la historia del cómic, a tal punto que incluso se considera que ese evento cerró la Edad de Plata, dando comienzo a una época oscura en donde los superhéroes se volvieron más violentos.

Pero vayamos al grano. La historia nos dice que el Green Goblin deja caer a Gwen desde el puente George Washington en Nueva York, mientras que lo único que Spider-man puede hacer es lanzar su telaraña con la esperanza de alcanzarla antes de que se estrelle contra el asfalto. Logra realizarlo y al subirla descubre que la pobre rubia ha pasado a mejor vida.

En la misma historia, el villano explica que la chica ya iba muerta al caer, aunque los comiqueros observadores notaron que, en la viñeta donde la telaraña captura a la susodicha, está colocada la onomatopeya *SNAP* justo a la altura del cuello de Gwen, dando a entender que se rompió el cuello por el *chicotazo*. Para acabar de una vez por todas con la polémica, y para demostrar que la ciencia tiene todas las respuestas, analicemos objetivamente el trágico suceso:

La altura desde la que cae Gwen es de aproximadamente 91 metros (que es la elevación del puente ilustrado), por lo que con ayuda de la fórmula $v^2=2gh$ (donde v es la velocidad, g la aceleración debida a la gravedad y h la altura) podemos saber que la velocidad a la que Gwen cae es de aproximadamente 153 km/h. Tomando en cuenta que la telaraña del Asombroso Hombre Araña la alcanza sólo unos metros antes de estamparse con el suelo, podemos inferir que tuvo que detener la caída en tan sólo una fracción de segundo, lo que significa que el cuerpo de la dulce Gwen vaya de 153 km/h a cero en una nadería de tiempo. ¿Alguna vez han visto que sucede con un auto que viaja a esa velocidad y algo (un árbol, una pared, otro auto) lo frena de golpe? Pues eso mismo ocurre con el cuerpo de la desdichada rubia. Al ser detenida tan súbitamente, la fuerza que tiene que ejercer el Araña equivale más o menos a diez veces la fuerza de gravedad de la Tierra, por lo que daba exactamente lo mismo que Gwen fuese detenida o que se estrellara con el piso (o con el agua, que para efectos de la caída era prácticamente lo mismo) por lo que su delicado cuerpo se quiebra cual varita de cristal, dejando morir con ella nuestra inocencia.

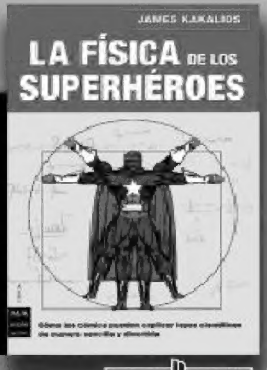
Cuando el futuro nos alcance

Sirvan las entregas de este texto para mostrar que los cómics no son la literatura barata que muchos pregonan. También para que el lector, casual o consuetudinario, lea un cómic con otros ojos: los de la ciencia, hasta ahora la única forma verdadera que tenemos para obtener conocimiento...

Y que Galactus nos ampare cuando la ciencia ficción de muchas de nuestras historietas favoritas se convierta en realidad.

Nuestro Colaborador

Biólogo de profesión, divulgador científico de vocación y crítico de corazón. Entre sus objetos de estudio se encuentra la posibilidad de convertir a Green Lantern en un producto de autoayuda, utilizar a Batman como un escaparate del método científico y descubrir por qué demonios Wolverine es tan popular, si en verdad no tiene ningún chiste.
Puede leérsele en www.revistacinefagia.com y escribírsele a rvtr@yahoo.com.



MUCHOS DE LOS DATOS AQUÍ EXPUESTOS FUERON TOMADOS DEL LIBRO *THE PHYSICS OF SUPERHEROES*, DE JAMES KAKALIOS. RECOMIENDO SU LECTURA PARA TENER ARGUMENTOS SOBRE EL VALOR EDUCATIVO DEL CÓMIC.

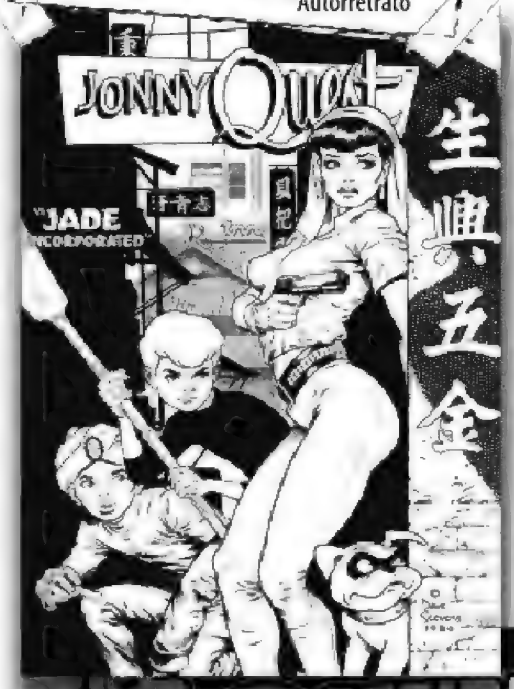
por SANTIAGO FERNÁNDEZ

DE COHETEROS Y DINOSAURIOS

EN ESTOS DÍAS DE DIBUJANTES COMO J.G. JONES O JOHN CASSADAY, ES EVIDENTE NOTAR QUE EL MAINSTREAM DEL COMIC BOOK NORTEAMERICANO HA EVOLUCIONADO EN SU ESTÉTICA GRÁFICA. ESTO EN GRAN MEDIDA A LA EXIGENCIA EN LA CALIDAD DE LOS MATERIALES POR PARTE DE LOS CONSUMIDORES, QUIENES EN SU MAYORÍA YA SON ADULTOS JÓVENES Y NO ADOLESCENTES, Y TAMBIÉN POR EL CAMINO SEMBRADO POR ALEX ROSS EN EL PRIMER LUSTRO DE LOS 90 CON MARVELS Y KINGDOM COME, EL CUAL, MUY AL CONTRARIO DE LAS CREENCIAS EDITORIALES DE ESOS DÍAS, DEJABA VER QUE EL MERCADO TENÍA LUGAR PARA CÓMICS DE CALIDAD EUROPEA Y ARTÍSTICA.

Dave Stevens
Autorretrato

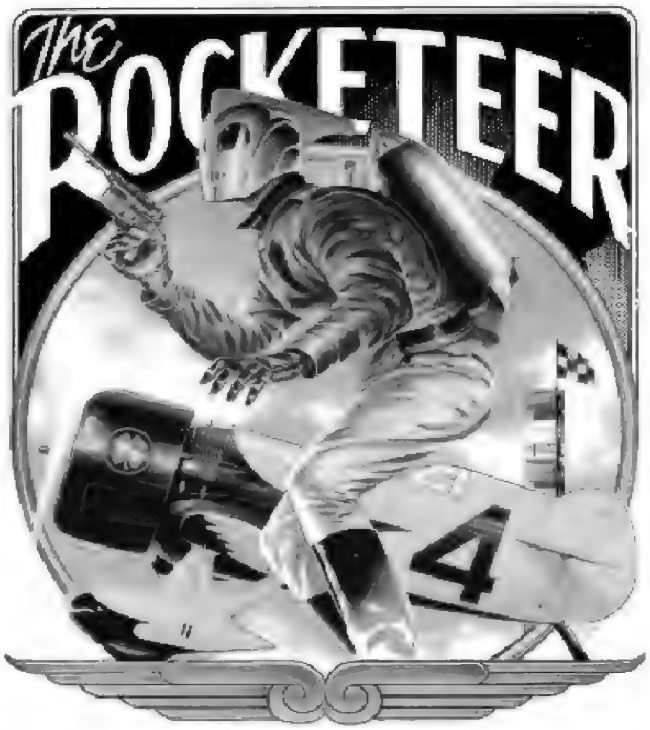
Sin embargo, el *mainstream* solo descubrió a Ross por su fascinación con los superhéroes, de lo contrario, habría pasado desapercibido por su *lentitud* de producción, tal cual sucedió a los pocos artistas que seguían un canon de dibujo clásico y/o fundamentado en una educación académica de arte, como fueron Dave Stevens y Mark Schultz.



Irremediable empedernido de la estética de los 50 (desde el maestro de la ilustración Frank Frazetta y hasta la reina del *pin-up*, Bettie Page), Dave Stevens fue una estrella fugaz en el mundo del cómic. En los 70 se inició en el oficio con el arcaico ritual consistente de servir como asistente de algún portentoso maestro, en este caso de Russ Manning, echando mano en su tira de *Tarzan*. Sin embargo, su atención por la composición y trazo más bien le llevó a los linderos de la ilustración profesional, ejerciendo como diseñador y *storyboarder* en diversos proyectos de televisión y cine. Con la serie animada de *Los Superamigos*, Stevens tuvo cierta aproximación a la influencia de Alex Toth, mientras que su trabajo en la caricatura de Godzooky (sobrino de Godzilla) le llevó a trabajar con Doug Wiley, conocido por traducir la estética *pulp* al mundo de la animación, particularmente en *Jonny Quest*.

Fue en 1982 que con la editorial Pacific (una proto Image Comics) Stevens lanzó en breves capítulos *The Rocketeer*, su única y más conocida aportación al mundo del cómic, en la cual narra las aventuras de un joven piloto que encuentra un *jet pack* que le permite volar. Con este título, Stevens concretó todas sus influencias de dibujo

y narrativa en un concepto meramente *pulp* que lograba emocionar bajo los códigos de la aventura clásica: Cliff Secord, un héroe ingenuo de mandíbula cuadrada; Betty, una voluptuosa heroína que descaradamente robaba la identidad de la modelo Bettie Page (con quien Stevens, su gran admirador, llegaría a forjar una estrechísima amistad); los patrióticos años norteamericanos de la Segunda Guerra Mundial; aviones de la época y villanísimos nazis como enemigos. Todo dibujado con una pasión desbordante, generando un esteticismo que con tan sólo una imagen incitaba los recónditos deseos de aventuras, sin necesidad de leer la historia completa.



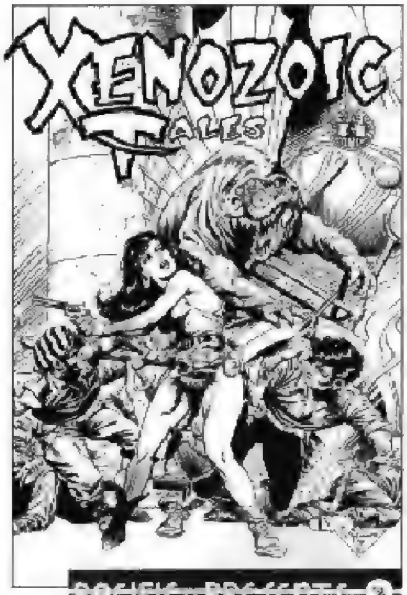
The Rocketeer, a través de las aventuras que pasaron de la Pacific a Comico, Dark Horse y luego a Eclipse, se convirtió en un inmediato referente *artists for artists* y poco tardó en obtener un culto que aún perdura. No sería extraño que la creación de alguien que realizó *storyboards* para el filme *Raiders of the Lost Ark* llamara la atención de Hollywood, por lo que *The Rocketeer* pasó a la pantalla grande en 1991, como una película del director Joe Johnston para Disney (en lo particular, creo que Stevens fue de los primeros en hacer cómics como prototipo para poder vender el *pitch* de una película; modelito que Mark Millar y Grant Morrison ahora utilizan a diestra y siniestra).

Después del poco éxito de la cinta, la cual no estaba nada mal, si bien la quisieron promocionar como una película para niños en lugar de una de aventura, Stevens se dedicó a las comisiones tipo *pin-up*, ya fuesen portadas, posters o litografías para variadas empresas y editoriales.

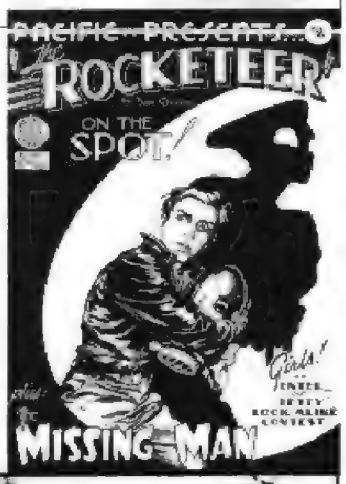
Su temprana muerte en marzo del 2008 lo pilló en un envidiable momento de su vida, pues estaba dedicado a su principal tema artístico: las nenas voluptuosas, mezclando el negocio con el placer (Stevens tuvo relaciones sentimentales con varias de sus modelos, algunas de ellas *playmates*).

Por su parte, Mark Schultz, al igual que un Alex Ross, estudió arte y diseño, teniendo una formación académica de primer nivel, lo que le dio trabajo como ilustrador comercial por mucho tiempo, hasta que su pasión por los cómics lo animó a experimentar con el medio. Valdría la pena

señalar el tipo de cómics por los que Schultz sentía gran atracción: En primer lugar, las magníficas historietas de la EC Comics, publicadas por Will Gaines en los 50, en las cuales varios de los mejores ilustradores de la época hicieron gala del oficio: Al Feldstein, Wally Wood, Frank Frazetta, Al Williamson (siendo este último par de marcada influencia para Shultz) y posteriormente los clásicos canónicos, en especial el *Prince Valiant* de Hal Foster, el *Secret Agent X-9* de Alex Raymond y el *Tarzan* de Burne Hogarth.



Aunque comenzó entintando algunos cómics en Marvel, con dichas influencias y fascinación, Schultz conceptualizó un comic-book bajo el modelo de la EC (historias capitulares de ocho páginas que presentaban un final con vuelta de tuerca), que le permitiría explotar las técnicas de dibujo y narración de los grandes maestros, resultando así *Xenozoic Tales*. Al igual que Stevens, Schultz armó una caldera narrativa que le permitió empaparse de sus influencias. Así, en *Xenozoic Tales* tenemos a Jack Tenrec, el héroe de mandíbula cuadrada, Hannah Dundee, la voluptuosa heroína con peinado de los 50, y sobre todo, espectaculares dinosaurios que corretean delicias tecnológicas como son los autos de esa década. Como el mismo Schultz recalca, la mayor parte del conocimiento adquirido en sus años como estudiante de arte se fue al traste, pues parte de la fascinación de las líneas de Frazetta o Foster tenía que ver con su hechura en un despampanante blanco y negro.



Publicado desde 1986 por Kitchen Sink Press, *Xenozoic Tales* (más tarde reeditado por Marvel y Dark Horse) fue un caso *sui géneris* para la época en que se publicó: un cómic dedicado al preciosismo gráfico y a la evolución argumental de sus personajes. Anatema al mercado de las tiendas especializadas gringas, en un buen año Kitchen Sink Press llegaba a publicar tan sólo tres números de 24 páginas de *Xenozoic Tales*, debido a que Schultz trabaja en un modelo más bien europeo, produciendo material de calidad a toda costa.

DatoFRIKI

- Según Stevens, el jet pack que Rocketeer usa para volar fue creado por Doc Savage, personaje clásico de los pulps.
- Además de realizar el storyboard de la primera aventura de Indiana Jones, Stevens dibujó el del famoso videoclip Thriller.

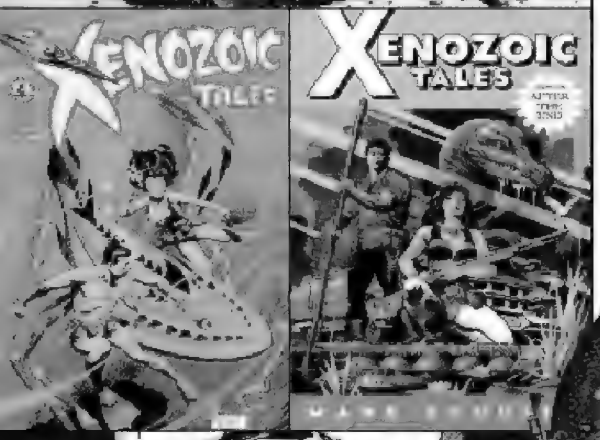
DESDE QUE TIENES MEMORIA

comi CASTLE

• FÉLIX CUEVAS • COAPA • SATÉLITE • GUADALAJARA • QUERÉTARO • MONTERREY

• CÓMICS • POSTERS • TRADING CARDS • T-SHIRTS • MAGAZINES • TOYS • MANGA Y COMIKAZE, POR SUPUESTO

WWW.COMICASTLE.COM



DatoFRIKI

EN REIMPRESIONES, XENOZOIC TALES FUE RETITULADO COMO CADILLACS AND DINOSAURS, CONCEPTO QUE DERIVÓ EN UNA SERIE ANIMADA, FIGURAS DE ACCIÓN, ASÍ COMO UN POPULAR ARCADE Y UN VIDEOJUEGO CASERO.

En efecto, el método de trabajo de Schultz es de hormiga, pues es de los pocos artistas que hacen lápices detallados (no bocetados o dejando trazos fantasma), concretando todo lo descriptivo en este paso y así teniendo la libertad de concentrarse en el modelado lineal en el entintado, ya con pluma, pincel y tramas (para los grises). Aunque los cuatro o cinco días que se lleva Schultz para completar una sola página a lápiz esta lejanísimo de la tira diaria de su artista favorito, Hal Foster, recordemos que este último tuvo cantidad de asistentes a su disposición, añadidos a su prodigiosa mano.

Después de 14 números de *Xenozoic Tales*, Schultz ha seguido en el mundo del cómic pero desde una más cómoda posición de escritor: actualmente es el guionista de la tira diaria de *Prince Valiant*, tras pasar por cómics de licencia, como *Flash Gordon*, *Aliens* y *Star Wars* para Marvel y Dark Horse, respectivamente. En el 2000 creó para esta editorial el título *Subhuman*, guionizado por él, pero en el cual tristemente sólo ilustraba las portadas. Al igual que Dave Stevens, Marc Schultz es de aquellos artistas de los que basta ver una sola pieza para saber que indiscutiblemente nacieron para dibujar.

Nuestro Colaborador

Director editorial de *Cenizas: Revista Narrativa/Gráfica*, misma donde resucitó su tira *Mortinato y Abort* (escrita por Enrique Monares) que fue serializada dominicalmente en *El Sol de Toluca* allá por 1999. En el 2004 fue ponente por parte de la Universidad del Valle Toluca en la International Comics and Arts Festival en Bethesda, EU, con un análisis de *Valentina* de Guido Crepax. Es profe de semiótica, hermenéutica y a veces de ilustración en las facultades de diseño gráfico de la UVT y la Universidad Autónoma del Estado de México; laborando en esta última como diseñador gráfico. The Beatles, *Mafalda* y François Schuiten le son valores universales.

COMIKAZE

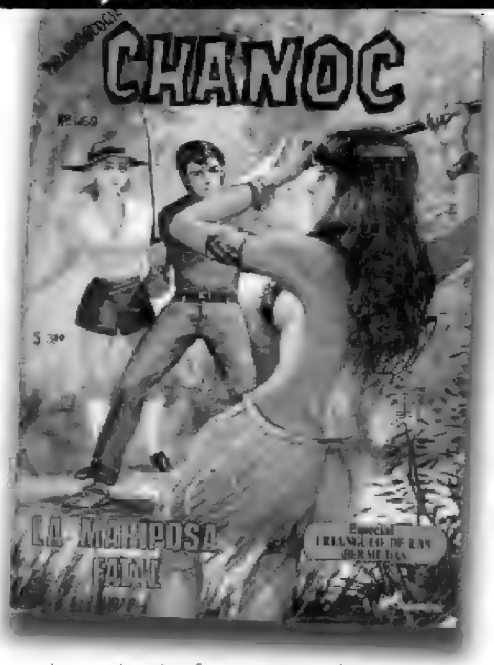
CHRISTENSEN/SCHULTZ

CHANOC

por José Miguel Alva y Maira Benítez

CACHORRO DE MAR Y SELVA

El maestro Ángel José Mora Suárez nació en Ciudad Frontera, Tabasco. Se inició en el mundo del cómic a los 17 años, al lado de Ramón Valdiosera. A los 20, ingresó a Publicaciones Herrerías, donde ilustró una historieta de ambiente taurino y El Libro Semanal, pero sin duda, su más destacada obra es la famosa serie de acción Chanoc: Aventuras de mar y selva.



Original del doctor Ángel Martínez (Martín de Lucenay), *Chanoc* comenzó a publicarse en 1959, sin embargo su autor falleció ese mismo año. Fue entonces que el joven guionista Pedro Zapiain llegó a darle continuidad a la historieta, para fortuna del editor y los lectores.

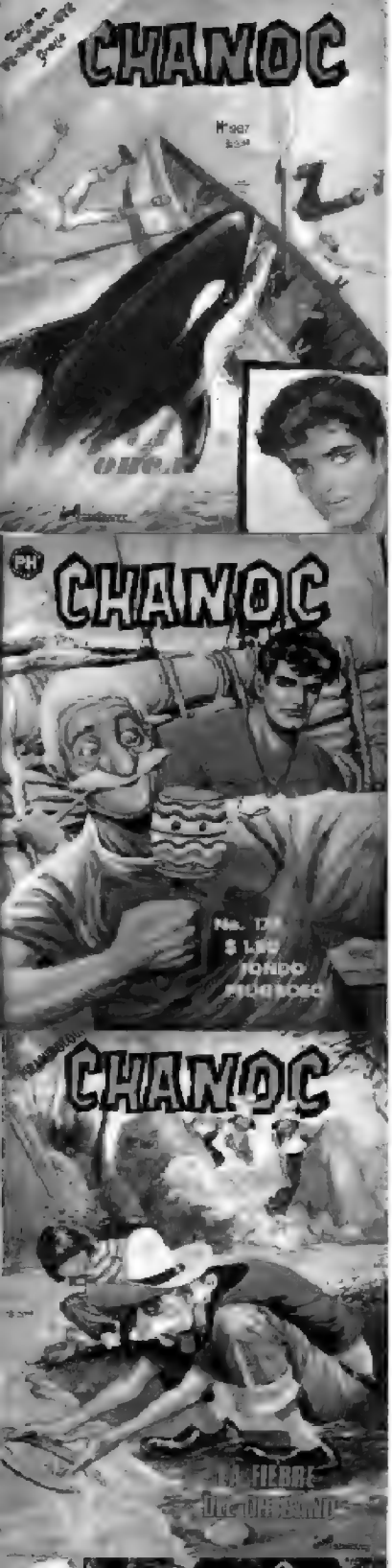
Mora y Zapiain hicieron una pareja única y el resultado fue una revista amena, divertida y didáctica, inigualables guiones y mejor dibujo; al punto que juntos lograron tirajes de un millón de ejemplares semanales. Quince años, tras la muerte de Zapiain, los encargados de darle vida a *Chanoc* fueron Conrado de la Torre, Frank Flowers, Gong, Ulmor y otros guionistas, quienes trabajaron en ella hasta 1981, cuando la serie llegó a su fin.

Chanoc es una de las historietas clásicas de México, un verdadero tesoro para los coleccionistas y sin duda la obra gráfica que consagró a Mora, ya que durante más de 21 años planteó situaciones que regocijaron a los lectores, que en esa época se contabilizaban por millones.

Los protagonistas chiros

Chanoc (nombre de origen maya que significa *hombre de rojo*) es un pescador quien por diversas circunstancias se enfrenta a una serie de situaciones y peligros, de las cuales siempre sale airoso al ser fuerte, astuto y un excelente nadador, capaz de resistir varios minutos bajo el agua. Siempre va acompañado de su querido padrino Tsekub, quien regularmente se refiere a él como *cachorro* o *chamuco*.

A su vez, Tsekub Baloyán es una persona adulta, pero de espíritu joven y fiel consumidor del tradicional licor de Ixtac, el famoso *Cañabar*. La personalidad del tremendo Tsekub rebasó infinitamente a la de su ahijado, llegando a ser el verdadero protagonista de la historieta.



Otros personajes serían *Pata Larga*, Sobuca, Nimbus, el Sargento Macotela, Maley (novia de Chanoc), Rogaciana, Elefantina e Hipopotamia Guillot (quienes quieren casarse con Tsekub), Venancio *El Baturro* (propietario de *El Perico Marinero*), Trucson, Neftalí Páez, Mangonia (secretaria de Sauca, jefe de los pigmeos), el padre Tenorio, el joven pescador Merecumbé, los caníbales Puk y Suk, así como los brujos Macrudelio, Cornudelio y Brujildo, entre muchos otros.

UN CÓMIC ECOLÓGICO

Ambientada en una zona del Pacífico mexicano, precisamente en una pequeña comunidad llamada Ixtac, esta historieta posee un marcado nacionalismo que se manifiesta en cada relato, al aludir constantemente a personajes de la vida nacional, tanto reales como ficticios. Así desfilaron por sus páginas populares artistas, deportistas y escritores como Jesús Martínez *Palillo*, El Chapulín Colorado, el cronista deportivo Fernando *Cuadros* (Fernando Marcos), Carmen *Chalinas*, el elenco de la telenovela *Liviana* (en alusión a *Viviana*) *Luchía* Méndez o *Charita* García. De igual forma la historieta se burlaría de personajes extranjeros como Dracula, King Kong o El Hombre Araña (*El Hombre Lagaña*).

En *Chanoc* todo está manejado con un matiz de humor, para no abrumar al lector con aburridos sermones. Una ventaja de la serie fue su naturalidad para expresarse, elemento que le permitió llegar a varios sectores de la población sin importar edad, nivel social o cultural.

Los personajes de la historieta tienen una gran afición por el fútbol, de hecho se publicó por larga temporada un miniposter alusivo a los equipos nacionales, con diferentes caricaturas de las mascotas y también hubo cromos con fotos de los jugadores. Además se editó una serie de calcomanías coleccionables llamadas *Pe-goool-otes*, que tuvieron gran éxito. Estas imágenes, donde aparecían los Pumas, los Tiburones, los Diablos Rojos, los Cementeros, los Cremas y las Chivas, por mencionar algunas escuadras, eran obsequiadas en cada entrega, cuando la euforia del fútbol se vivía al máximo. Todo lo anterior ya era un valor agregado, para el éxito de la publicación, sin embargo tenemos otros más importantes: el valor ecológico, didáctico y cultural.

En las páginas, Chanoc se enfrenta a tiburones, yacarés, pulpos, mantarrayas, enormes arácnidos, brujos, hechiceros, caníbales, ladrones, ilusionistas y uno que otro científico loco. Pero los protagonistas de *Chanoc* jamás molestan o dañan a un animal, a menos que sea en defensa propia o cuando este haya sido alterado en su conducta y por lo tanto represente un riesgo. Cabe mencionar que con frecuencia se publicaron fichas con información de los animales que habitan el mar y la selva, con su respectiva ilustración. Aparte de esto también se realizaron documentales como *El Triángulo de las Bermudas* y el *Especial de ballenas*.

YA NADA DE BESTIAS SELVÁTICAS Y MARINAS, NI CANÍBALES NI ASESINOS...
¡ME HICIERON ARRIESGAR MIS FILETES DURANTE VEINTE AÑOS SIN MI CONSENTIMIENTO!
14

DatoFRIKI

- LA APARIENCIA DE CHANOC SE BASÓ COMPLETAMENTE EN LA DEL ENTONCES JOVEN ACTOR ANDRÉS GARCÍA, QUIEN DE HECHO PROTAGONIZÓ LA PRIMERA CINTA DEL PERSONAJE.
- A PRINCIPIOS DE LOS 90, EN LA REVISTA EL GALLITO INGLÉS # 7 SE PRESENTÓ EL REGRESO DE CHANOC AL MEDIO HISTORIETÍSTICO, CON UN CÓMIC DE 32 PÁGINAS Y UNA ENTREVISTA CON ÁNGEL MORA Y SU NUEVO EQUIPO CREATIVO, QUE POR UN GOLPE DE SUERTE, SE HABÍA HECHO DE LOS DERECHOS DEL PERSONAJE.

COMKAZE

De manera directa, los personajes alertaban al lector sobre la importancia de respetar y cuidar la naturaleza, dando una lección sobre el hábitat, comportamiento y características de algunas especies. Esta fue precisamente una de las grandes fortalezas de esta historieta, que al ser tan bien dirigida, escrita y dibujada, no permitía que el lector se percatara de las clases de biología y ecología que recibía de forma sencilla y divertida.

Otro de los aciertos de la publicación fue el *Buzón de Ixtac, voz y pensamiento de una publicación libre de smog*, sección en el cuál se publicaban las misivas dirigidas a los personajes o al equipo creativo. Resulta muy simpático leer el estilo con el que los lectores se dirigían a Tsekub, citaré un ejemplo:

Estimadasazo Tsekub: Con buti gusto comunícome a tu gustada revista, puesto que me voy a poner en contacto con el galán más cotizado de este planeta y anexas, amén.

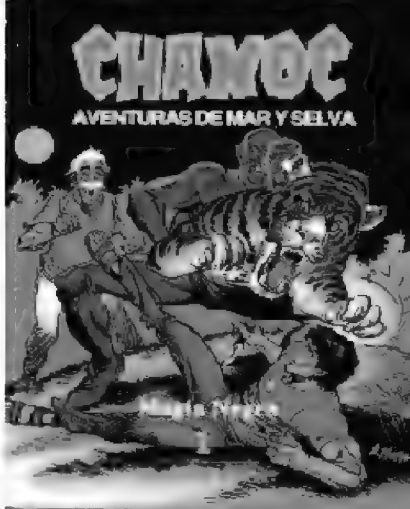
Gracioso rucailín, aprovechando la "cultivada" antes mencionada, quisiera, digo, si es posible, me mandases las medidas de la famosa piramidoa.

Así de evidente fue el contagio del natural y desenfadado lenguaje de los personajes al lector. Tampoco podemos dejar de mencionar los concursos, los crucigramas deportivos, de cultura general y las tiras cómicas que complementaban la publicación.

Con referencia a la temática de la historieta, basta citar algunos títulos para darse una idea: *El vetarro maravilla, El monstruo pirindongo, Mole en la cancha, La Tosfecía, Canis lupus mortales* y *Los aeronautas chiros*. Todos estos elementos sumaron tal éxito que los protagonistas de *Chanoc* llegaron a la pantalla grande, filmándose ocho películas entre 1967 y 1981.

En este número de aniversario, *Comikaze* tiene el honor de presentar una breve pero interesante entrevista con el distinguido maestro Ángel Mora:

¿Qué nos puede decir del desarrollo de la historieta en México?
En las décadas de oro, de 1930 a 1960, destacaba la historieta de autor, como fue el caso de Gaspar Bolaños con Rolando el Rabioso y Germán Butze con los SuperSabios, entre otros. Al darse cuenta los editores del éxito de estos personajes y de que los autores podían moverse con facilidad de una editorial a otra, llevándose consigo su obra, comenzaron a adueñarse de los personajes para poder controlar las ventas. Así, desapareció la historieta de autor y comenzó la industria en la que actualmente vivimos, donde el editor toma todas las decisiones, el historietista es un empleado y al público se le da un producto prefabricado.



• En 1994, Chanoc regresó oficialmente al medio editorial en la Conque, con un formato de álbum europeo. Sus nuevas aventuras contarían con textos introductorios de gente como Carlos Monsiváis, Paco Ignacio Taibo II e incluso el cronista deportivo Raúl Orvañanos.

• Para 1995, Novedades Editores trató de traer a Chanoc de vuelta, pero en una época en la que el medio se encontraba plagado de historietas de sexo y violencia, el cachorro no tendría el recibimiento esperado, por lo que la nueva serie no pasó de la decena de números.

COMIKAZE

¡E-ES CHANOC!
¿POR QUÉ NOS TENÍAS CASTIGADAS CON TU AUSENCIA?
ANDABA DE PESCA EN ALTAMAR, PRECIOSA.
¡PERO SIEMPRE ME HABÍA ESTAR EN DEUDA CONTIGO, TSEKUB BALDYÁN!
¡AH, CHINGRIÁN! ¿Y ESTE? ¿LE HABRÁ DADO ANDES UN FILTRO DE AMOR?

¿Por qué se dedicó a esto Ángel Mora?
Desde los siete años mis ídolos eran Tarzan y Flash Gordon, fue a partir de ese momento que decidí que esto sería mi vida. Al terminar la secundaria, mis padres me enviaron al Distrito Federal a estudiar en el Conservatorio, pero yo me uní a un grupo de amigos y comenzamos a dibujar por gusto. Entonces fue que a los 17 años me inicié.

¿Quiénes han sido los autores que más han influido en Ángel Mora?
Desde niño me inspiré en Alex Raymond y Harold Foster, ya que su trabajo es preciso, muy expresivo y de fácil comprensión. Leerlos es muy provechoso, es una doble comunicación, pues sus obras (Flash Gordon y Prince Valiant, respectivamente) manejan muy bien la expresión corporal.

¿Qué tan lejos está México de las potencias del cómic?
Bastante, en Europa el cómic es un género literario, mientras que aquí apenas se le considera un subgénero. Allá la calidad es altísima, los temas son más pensados y hacen que el lector agilice su mente; además hay nuevas generaciones que vienen empujando y que están retomando la historieta de autor.

¿Qué ha aportado el cómic mexicano al extranjero y qué ha recibido de éste?
En general, el cómic mexicano sólo ha influido en Latinoamérica; particularmente en el centro. Del europeo ha aprendido sobre el arte secuencial; de los Estados Unidos lo espectacular, la fuerza y el impacto de las viñetas. Y por supuesto, de los japoneses ese estilo que tienen para simplificar los rasgos.

¿Por qué unos personajes tienen más éxito que otros? ¿Qué tanto influye el autor en esto?
El creador no sabe si va a pegar o no un personaje; simplemente lo hace para divertirse y entretener a la gente. Por ejemplo, cuando Martín de Lucenay diseñó a los personajes, Tsekub era el hombre que aconsejaba al descarriado Chanoc, pero cuando Martín falleció y tomé el título, cambié los roles, convirtiendo a Tsekub en el viejito simpático que a todos fascinó. De hecho, la gente leía Chanoc por verlo a él y no a su ahijado. Creo que la gente determina lo que quiere ver; al final el personaje es quien manda sobre el autor.

Nuestros Colaboradores

Maira Benitez es egresada de la carrera de Comunicación Gráfica de la ENAP. Artista plástica, comienza a incursionar en la escultura, vitral, fotografía y diseño. Gran conocedora de la obra de Gabriel Vargas en general, lleva toda la vida coleccionando historietas clásicas de México.

José Miguel Alva es publirrelacionista de *Cenizas, Revista Narrativa/Gráfica y* organiza homenajes a los grandes de la historieta nacional. Apoyó al maestro José Luis Durán en la sección *Cómic: Arte y Cultura, de El Diario*. Participó en la versión impresa de *Súper Cómics* y es director editorial de su versión web:

CULTURACOMIC.com

Nacido en Veracruz en 1978, **Miguel Ángel Hernández Cedillo** es redactor, ilustrador, escritor y dibujante de historietas. Como articulista, colaboró con la prestigiada revista española sobre cómic *Ultimate Reports*, donde se encargó de reseñar cómic mexicano. Su trabajo ha aparecido en *Cenizas, Revista Narrativa/Gráfica*. http://miguelangelhc.com

REALMENTE LO LAMENTO, PERO SANDRA NECESITA UNA OPERACIÓN MÁS.
EL DENTISTA, por
¡PERO MARIO! EL BANCO YA NO ME QUIERE DAR MAS CREDITO Y NO HE TENIDO PACIENTES.
REALMENTE LO SIENTO DAVID, PERO HAY MUCHOS GASTOS QUE HACER EQUIPO, MATERIAL... TÚ SABES COMO ES ESTO.
TE AYUDARÍA SI PUDIERA, PERO NO HAY NADA QUE YO PUEDA HACER.
MI UNICA OPCIÓN ES HACER PACTO CON EL...
...DIABLO
OTRA VEZ...
SOLO EL "PRESTAMISTA" PUEDE AYUDARME
CIERRO MIS OJOS Y ME TRAGO MI ORGULLO.

INTERRUMPES MI CENA DAVID
NECESITO MAS DINERO SR.

SERÁ LA ULTIMA VEZ LE PAGARÉ EL DOBLE DE INTE-TERESES.

¿SABES QUÉ DAVID? YA TE HE DADO UNA BUENA CANTIDAD TIENES CUATRO DIAS PARA PAGARME... AUNQUE...

ERES UN BUEN TIPO DAVID ¡MIRAME! TENGO MIS BOLSAS LLENAS DE DINERO

Y PODRIA AYUDARTE, PERO... ESTE ES UN MUNDO CRUEL, APRENDE A VIVIR EN ÉL.

SÉ QUE FUE UN ERROR ESTOY DESESPERADO Y NO SE QUE HACER
BUENAS TARDES DR. UNA PACIENTE LE ESPERA
GRACIAS JENNY
YA ERA HORA, "DR." ¿CREE QUE TENGO SU MALDITO TIEMPO?
DISCULPEME "ALGO" ME RETRASO
¿CUAL ES SU PROBLEMA?
LE HAGO LA MISMA PREGUNTA A CADA PACIENTE PERO YO NO NECESITO HACERLO, VEO EL PROBLEMA EN EL MOMENTO QUE ABREN SUS BOCAS.
VEO QUE SUS LABIOS SE MUEVEN PERO SOLAMENTE PIENSO EN SANDY
NECESITO DINERO, Y A ESTA SEÑORA PARECE SOBRARLE.
¡NO! ¡CONCENTRATE! ¡HAZ TU TRABAJO APROPIADAMENTE!
ESO ES... SU BOCA... Y SU COLLAR... ¿SERAN ESAS PERLAS, REALES?
Y SU BOLSO DEJA VER ESOS BILLETES QUE TANTO NECESITO

HEMOS TERMINADO SRA. COX, PUEDE PASAR A PAGAR EN LA RECEPCIÓN.
DEJEME VER CON MI ESPEJO MMM... NO NO ME GUSTÓ COMO QUEDÓ
ADEMÁS, OLVIDÉ TRAER DINERO EN MI BOLSA
...Y USTED DURANTE TODA LA CONSULTA ESTUVO MIRANDOME LAS PIERNAS YO LO VI.
...DEBERÍA USTED PAGARME A MÍ, POR DEJARME ATENDER POR ALGUIEN TAN ENFERMO COMO USTED.
¡ELLA ME INSULTA!
MI TRABAJO ESTÁ PERFECTAMENTE BIEN HECHO.
ELLA MIENTE.
¡INDUDABLEMENTE TRAE DINERO!
¡ELLA NO QUIERE PAGARME!
¡Y ENCIMA DE TODO ELLA ME HUMILLA!
DR. EL HIJO DE LA SEÑORA COX HA VENIDO A RECOGERLA.
MANDAMELO A MI CONSULTORIO JENNY

¡¡¿¿MAMÁ??!!
SU MADRE YA NO TENDRA DOLOR DE DIENTES NUNCA MAS. DEJEME DARLE UN CONSEJO PROFESIONAL...
ESTE ES UN MUNDO CRUEL APRENDA A VIVIR EN ÉL.
!!!¿¿MAMÁ??!!!
DESPUES DE ESTA OPERACIÓN Y CON TERAPIA SANDRA ESTARÁ BIEN.
¿COMO CONSEGUISTE EL DINERO TAN RAPIDO
ME LLEGARON UNOS PACIENTES QUE SE MORIAN POR QUE YO LOS ATENDIERA.
QUÉ BIEN.
FIN

Caballero con los hombres. Galante con las mujeres.
Tierno con los niños ¡Implacable con los malvados! Así es...

por EVERARDO FERRER

KALIMAN

EL HOMBRE INCREIBLE

KALIMÁN, EL HOMBRE INCREÍBLE, ES QUIZÁS EL PERSONAJE DE HISTORIETAS MÁS IMPORTANTE QUE SE HAYA GESTADO EN NUESTRO PAÍS. CREADO COMO RADIONOVELA POR EL MEXICANO RAFAEL CUTBERTO NAVARRO Y EL CUBANO MODESTO VÁZQUEZ EN 1963, LAS AVENTURAS DEL PERSONAJE REBOSABAN DE IMAGINACIÓN EN CADA UNO DE SUS EMOCIONANTES EPISODIOS, DESARROLLADOS EN LUGARES LEJANOS Y EXÓTICOS. EL POTENCIAL PARA DESARROLLAR A KALIMÁN COMO PERSONAJE DE CÓMIC ERA ELEVADÍSIMO, DÁNDOSE ESTE GRAN PASO SÓLO DOS AÑOS DESPUÉS, CUANDO EN NOVIEMBRE DE 1965 SURGIÓ EL PRIMER NÚMERO DE SU PUBLICACIÓN.

El éxito de la revista estaba garantizado, pues la radionovela producida por RCN (Radio Cadena Nacional) llegaba a todos los rincones del país, por lo que el personaje era de sobra conocido. La producción de esta serie radiofónica era de verdad impresionante y envolvente, además que la participación de actores de primera línea hacían de este un producto realmente atractivo. A destacar la participación anónima de Luis Manuel Pelayo en la voz de Kalimán, quien era presentado bajo el anuncio de *Y como Kalimán... El propio Kalimán!*

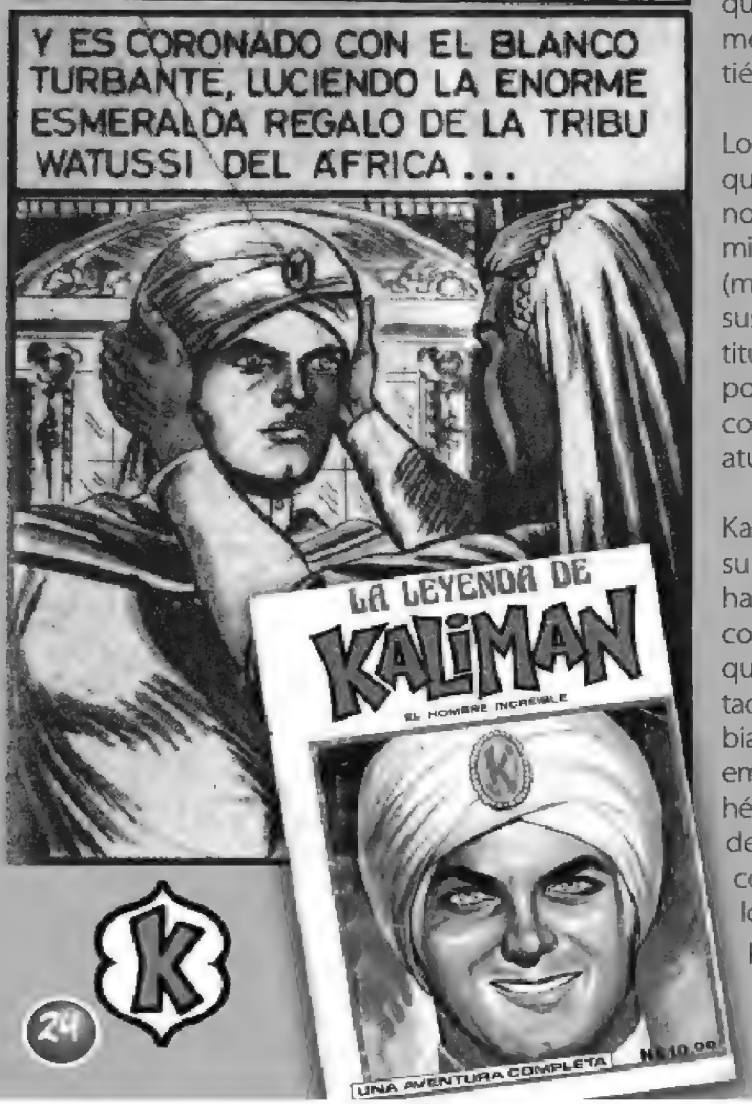
Además de Luis de Alba, quien daba su voz al pequeño Solín, compañero de Kalimán, también hubo otros actores que interpretaron a estos personajes. Por ejemplo, el hombre del turbante llegó a ser encarnado por don Carlos Petrel, la inolvidable voz del señor Spock y de Darth Vader en sus versiones en español (aunque definitivamente la de Pelayo es y será la voz oficial del *Hombre Increíble*); aunado esto a la impecable narración de Isidro Olace harían de la serie todo un clásico.

Volviendo a la historieta, esta sería lanzada con la primera historia que fue transmitida por radio: *Profanadores de Tumbas*, que también fue la saga en que Kalimán conoció a Solín y que años más tarde serviría de guión para el primer filme del personaje.

La realización de los primeros números de *Kalimán* estaría en manos de Jorge Diaz de León y Mario de la Torre (*Maurice de la Tour*), quienes adaptaron la obra radiofónica de Navarro y Vázquez, siendo ilustrada por Leopoldo Zea Salas, quien para ello creó una imagen del personaje muy distinta a la que todos conocemos, pues se trataba de un Kalimán delgado, que usaba babuchas y un turbante

¡LOS SIGNOS DEL ZODIACO TE SON FAVORABLES! LAS ESTRELLAS TRAZAN PARA TI UN DESTINO INCREÍBLE ...REINARÁS EN KALIMANTÁN, Y TU NOMBRE A PARTIR DE AHORA SERÁ... ¡KALÍ!...
KALI QUE SIGNIFICA: "INTELIGENCIA Y FUERZA" ERA EL NOMBRE QUE SE LE DARÍA A AQUEL PEQUEÑO...
19

Y A PARTIR DE AHORA TU NOMBRE SERÁ... ¡KALIMAN!
¿KALIMAN?...
¿QUÉ CAMINO DEBO SEGUIR AHORA?
¡EL QUE TU RAZÓN ESCOJA! ¡DEBERÁS CAMINAR SOLO PARA APRENDER A CONOCER LA VIDA! ¡RECUERDA... TU NOMBRE ES KALIMAN...


Y ES CORONADO CON EL BLANCO TURBANTE, LUCIENDO LA ENORME ESMERALDA REGALO DE LA TRIBU WATUSSI DEL AFRICA...
LA LEYENDA DE KALIMAN
EL HOMBRE INCREIBLE
UNA AVENTURA COMPLETA
N$ 10.00

BAJO EL TURBANTE

El origen de Kalimán sigue como un misterio incluso para quienes lo crearon. Presentado como el séptimo hombre de la dinastía de la diosa Kali, se dice que proviene de una civilización subterránea, un lugar llamado El Reino de Agartha, aunque no existe obra alguna que sustente definitivamente ese hecho. Kalimán, mezcla de personajes como el Mowgli de Kipling, el Tarzán, de Burroughs, el Moisés bíblico y el mitológico Hércules, es encontrado en una cesta que flota en un río a las afueras de Kalimantán, ciudad ficticia de la India. El niño es adoptado por el Rajá Abul Pashá, siendo considerado como un elegido desde pequeño. Entonces es raptado del lado de sus padres adoptivos y así llega hasta el corazón de la selva, de donde es rescatado por los cazadores Krisna y Alí, quienes lo bautizan como *Aguilucho*, época en la que comienza a dominar el lenguaje de los animales.

Después sería cazado y vendido como esclavo a un grupo de mongoles, de los que logra escapar para llegar hasta el Tíbet, en donde es entrenado física y mentalmente. Tras vivir aventuras con piratas y viajar hasta África, regresa al reino que le fue robado. Tras la muerte de su madre, quien se sacrifica para salvar a su hijo de un traidor, Kalimán toma una importante decisión: volver con los lamas, de quienes aprende los secretos del dominio de la mente, en particular del maestro Ralma, convirtiéndose en *El Hombre Increíble*.

Los poderes de Kalimán son más bien mentales que físicos, entre los que se comprenden el hipnotismo, la telepatía y el viaje astral (desdoblamiento). Maestro de la ventriloquia y del *Actus Mortis* (muerte fingida), posee la habilidad de modificar sus rasgos faciales. Sus principales armas las constituyen una cerbatana y dardos somníferos; si bien posee una daga, no la utiliza como tal, sino que, como él mismo lo afirma, sólo forma parte de su atuendo.

Kalimán ha sufrido algunos cambios a lo largo de su historia, pues su vestimenta ha sido modificada hasta llegar a ser como la que hoy conocemos, con un mallón en el que se incluye el calzado, ya que anteriormente usaba un pantalón más abultado y babuchas puntiagudas. Su turbante ha cambiado también de tamaño y él mismo ha, digamos, embarnecido, logrando la apariencia de un superhéroe típico. Una característica que se ha exaltado del personaje, tanto en su versión radiofónica como historietística son sus ojos azules, uno de los rasgos más distintivos de Kalimán, nombre que por cierto significa *inteligencia, fuerza y justicia*.

DatoFRIKI

ANTES DE DAR EL GRAN PASO A LA HISTORIETA, LA IMAGEN GRÁFICA DE KALIMÁN SEMEJABA MÁS A UN PERSONAJE ÁRABE QUE UNO INDIO, INCLUSO ERA PRESENTADO CON UN BIGOTE A LA MANDRAKE. ALGUNAS HISTORIETAS DE LA ÉPOCA, HAN ALCANZADO ACTUALMENTE SU VALOR SÓLO POR CONTENER EN SUS CONTRAPORTADAS ESTA IMAGEN PRIMIGENIA DEL HOMBRE INCREÍBLE ANUNCIANDO LA RADIOSERIE.

DatoFRIKI

LAS VOCES MÁS RECONOCIDAS DE LA RADIOSERIE: LUIS MANUEL PELAYO Y CARLOS PETREL, TUVIERON OCASIÓN DE COMPARTIR ESPACIO CON OTRA HISTORIA DE ORIGEN HINDÚ, LA PELÍCULA EL LIBRO DE LA SELVA, DE DISNEY. PELAYO PRESTÓ SU VOZ A BAGHEERA, MIENTRAS QUE PETREL HIZO LO PROPIO CON SHERE KHAN.

abultado, arracadas en las orejas y características marcadamente indias, algo muy diferente al súper hombre que nos tocó conocer. Cabe mencionar que los lectores tendríamos acceso a esta primera versión del personaje al reeditarse la serie *Grandes Aventuras de Kalimán*, en 1983, casi 20 años más tarde.

Las historietas de Kalimán serían manejadas en miniseries de diez episodios y hasta en maxiseries de más de 80 capítulos, todas ellas con un aura envolvente de aventura y misterio. Aunque fueron varios los artistas que desfilaron por el título, fue sin duda el trabajo de Cristóbal Velasco (*CrisVel*) el más reconocido, pues fue quien creó la imagen del Kalimán por todos conocida.

De igual manera, hubo diferentes artistas que se encargarían de ilustrar las portadas, pero al arte de José Luis Gutiérrez nadie le hizo sombra, al tratarse de unas ilustraciones increíbles que adornaban la revista de manera semanal (¡toma esto Alex Ross!). Cabe destacar también el trabajo del escritor Héctor González Dueñas, quien bajo el seudónimo de *Víctor Fox*, encumbró a la figura de Kalimán para convertirlo en el personaje favorito de todos.

El salto del héroe al séptimo arte era inminente, por lo que en 1970 se creó Kalifilms, rama que se encargaría de producir la versión cinematográfica de *Kalimán,* con Jeff Cooper como protagonista y Nino del Arco en el papel de Solín, en una superproducción realizada casi totalmente en escenarios de Egipto, que sería estrenada con gran aceptación en 1972, manteniéndose en cartelera cerca de un año. Para la siguiente producción, *Kalimán en el siniestro Mundo de Humanón*, estrenada en 1976, la filmación llegó hasta Brasil y, aunque también fue un éxito en taquilla, no obtuvo la misma respuesta de la primera entrega.

Por otra parte, cabe señalar que la historieta de *Kalimán* fue publicada de forma semanal ininterrumpida a lo largo de 26 años, a lo que se debe su fuerte arraigo en el imaginario colectivo mexicano. A lo largo de más de cinco lustros, sus aventuras fueron seguidas por millones de personas que verdaderamente llegaron a adorar al personaje y a odiar a sus antagonistas. Entre estos destacaron La Araña Negra, Karma, El Conde Bartok, Namilak y La Bruja Blanca, quienes ya fuera por su maldad o belleza, lograron gran popularidad y aceptación del público lector. Incluso algunos obtendrían su propio título, como fue el caso del vampírico Conde Bartok.

Pero aunadas a la serie regular se publicarían otros títulos de manera alterna o simultánea, como el ya mencionado *Grandes Aventuras de Kalimán*. En 1986, debido al éxito del número que conmemoraba los **mil millones** de ejemplares vendidos, en el cual se adaptaba en una versión corta y a todo color la saga de *El Dragón Rojo*, considerada hasta el momento no sólo la edición mejor cuidada del *Hombre Increíble*, sino la Biblia misma del *Kali-Universo*, fueron lanzados *Lo Mejor de Kalimán en Kalicolor* y *Kalimán de Lujo*, que resultaron un fracaso comercial debido a la reticencia del público a cambiar del sepia al color. Fue precisamente en este último título que se presentó un dibujo desigual (si bien los primeros números fueron adaptados por *Víctor Fox*). Comenzando con *El Collar de Nefertiti*, el trabajo gráfico dejó bastante que desear, a la vez que el formato de *Libro Vaquero*, con historias autoconclusivas, no llenó las expectativas del lector habitual.

Pero, por increíble que parezca, tras el cierre de la edición de *Kalimán: El Hombre Increíble* por parte de Promotora K, comenzaríamos a importar las aventuras del personaje, directamente de Colombia, gracias a Editora Cinco (los mismos que se encargarían de publicar la saga del personaje para Sudamérica). Así llegó a México *Kalimán Gigante*, que no era otra que la serie presentada en el *Kalimán de Lujo*, pero trasladada a un formato mayor y con ciertos retoques que hacían notar que el trabajo estaba realizado para línea sin color, destacando el dibujo en sepia (sobre todo el arte de René del Valle y las portadas de Manuel Moro lucirían bastante). Lamentablemente, se publicaron sólo unos cuantos números de esta edición colombiana.

Para 1994, Editorial EGO intentó publicar nuevamente en nuestro país la serie, logrando lanzar sólo un número de *Las Mejores Aventuras de Kalimán* en un formato muy pequeño, así como tres libros compilatorios (¡de 32 que tenían proyectados!), de los cuales destacó *La Leyenda de Kalimán*, historia inédita sobre cómo el hombre de blanco fue adquiriendo sus poderes y habilidades durante su infancia y juventud. Esta historia fue realizada nada menos que por el creador gráfico del personaje: Leopoldo Zea Salas.

Algunas páginas de *La Leyenda de Kalimán* habían comenzado a publicarse en *Kalimán de Lujo*, seguida de las historias *El Valle de los Vampiros* y *El Tigre de Hong Kong*.

CAPITAL 8 FESTEJA EL ANIVERSARIO DE COMIKAZE
POR AMOR AL (9°) ARTE

PARTICIPA EN LA PROMOCIÓN Y GANA DVD'S DE CABALLEROS DEL ZODIACO.

sólo tienes que visitar
capital8.com.mx o revista-comikaze.blogspot.com
para consultar las bases.

YA ESTÁ A LA VENTA

El primer libro en México sobre ALAN MOORE,
por Mauricio Matamoros Durán
Incluye entrevistas, bibliografía comentada y textos
sobre el autor de *Watchmen*, *From Hell*, *Promethea*,
V for Vendetta y otros cómics clásicos
Stonehenge Books
www.samsaraeditorial.com

¿CÓMO FESTEJA EL PRIMER AÑO DE COMIKAZE UN GRUPO DE TALENTOS DEL CÓMIC NACIONAL?

PUES CON LO QUE MEJOR SABEN HACER:
CREAR CÓMICS

COMIKAZE
ANTOLOGÍA DE PRIMER ANIVERSARIO

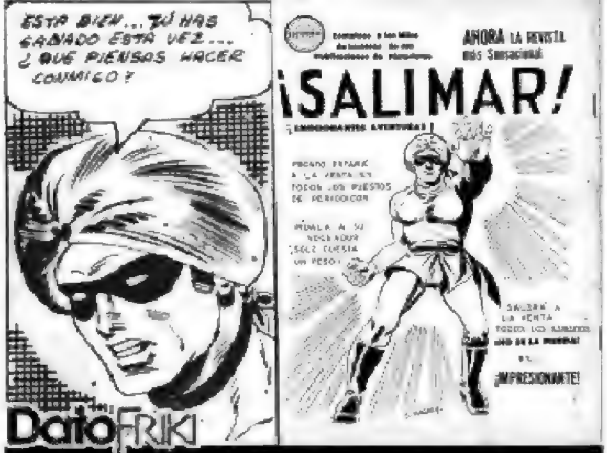
¡DE COLECCIÓN!
PRÓXIMAMENTE

WWW.REVISTA-COMIKAZE.BLOGSPOT.COM

A finales de 1998, *Kalimán: El Hombre Increíble* regresó a los puestos de periódicos, esta vez de manos de Litográfica y Editora del Bajío, con quienes comenzó a escribirse un nuevo capítulo en la historia del héroe, pues se pretendía publicar lo mejor de la saga del personaje de la forma más fiel posible a su edición original. Así sucedió durante casi seis años, hasta que empezaron a presentarse algunos cambios, como el pasar de Editora del Bajío a Corporativo Mexicano de Impresión, así como modificaciones en las portadas (tanto en los cintillos como en el arte) y otras alteraciones.

De estos cambios destaca un dato curioso: en la última época impresa de la serie, hubo un supuesto problema legal entre Marvel Comics y la editora de *Kalimán* por el registro del apelativo *El Hombre Increíble*, por lo que algunos ejemplares se publicarían sin su conocido slogan. Pero al resolverse el problema (pues afortunadamente el personaje conocido en México como *El Hombre Increíble*, *Hulk*, al parecer está registrado como *El Increíble Hulk*), los editores de *Kalimán* decidieron no sólo utilizar de nuevo el subtítulo que por derecho le pertenecía, sino que además se aventaron la puntada de usar a personajes de Marvel en sus portadas (como fueron los casos de La Mole, el Dr. Doom y Galactus).

Sin duda, la nueva administración de la empresa tenía buenas intenciones, pero no supo manejar al protagonista. Para 2005, a raíz de un proyecto llamado *Kalimán Regresa*, del cual hablaremos más adelante, se lanzó una serie completamente nueva del personaje: *El Ser Supremo*, con más errores que aciertos, para mala fortuna de Kalimán. Entre lo bueno se encontró que el guión de Víctor Manuel Yáñez no era nada malo, además que para las portadas se recurrió a verdaderos artistas como Silvestre Reséndiz, Iván Santillán o hasta los pinceles del mismísimo maestro José Luis Gutiérrez. De la parte desafortunada hay que remarcar el espantoso dibujo de interiores y el color digital, que dieron al traste con todo el concepto *Kalimaniaco*, poniendo fin a esta nueva etapa impresa, con la que se dejaron muchas promesas sin cumplir.



DatoFriki

• Kalimán inspiró también la creación de otros personajes de historieta, el más notorio fue (desde el nombre) Salimar, cuya mayor diferencia la constituía un antifaz. Sus aventuras junto con su compañero Wilfis, serían más en la vena de Batman y Robin. Como dato curioso, algunas portadas fueron firmadas por Antonio Santillán (artista de Santo, La Leyenda de Plata), que en esa época, 1969, debió ser un jovenzuelo.

• Kalimán no sólo compartió con Hulk el apelativo de El Hombre Increíble: en 1965, unos meses antes de que apareciera la versión en cómic de Kalimán, Editormex lanzó Radius: El Hombre Increíble, cuya disposición de logotipos en portada también era semejante a la que después tendrían las aventuras del héroe del turbante.

• SIEMPRE HUBO UNA ESPECIE DE PUGNA ENTRE KALIMÁN, EL HOMBRE INCREÍBLE Y TAMAKÚN, EL VENGADOR ERRANTE... LO CIERTO ES QUE AMBAS HISTORIAS POSEEN TANTAS SIMILITUDES COMO DIFERENCIAS; Y AL MENOS EN NUESTRO PAÍS Y LA MAYOR PARTE DE LATINOAMÉRICA, KALIMÁN SIEMPRE GOZÓ DE MÁS POPULARIDAD.

• MODESTO VÁZQUEZ (EL COCREADOR DE KALIMÁN DE ORIGEN CUBANO) DEJÓ COMO LEGADO AL PUEBLO MEXICANO, LO QUE CONSIDERABA SERÍA LA MEJOR MANERA DE AGRADECERLE: EL LIBRO LA HISTORIÉTICA, QUE ES TODO UN MANUAL QUE CONTIENE, EN FONDO Y FORMA, LOS SECRETOS PARA REALIZAR LAS HISTORIETAS QUE UTILIZABA PROMOTORA K, NO SÓLO EN KALIMÁN SINO EN TODA SU GAMA DE TÍTULOS.

ESTE VOLUMEN SE HA CONVERTIDO EN UN TESORO REALMENTE INVALUABLE.

Y ¿EL REGRESO DE KALIMÁN?

En 2003, Grupo Neurón, contratado para comercializar a Kalimán como producto (y hasta eso empezó bien, con el CD de *El Collar de Nefertiti*, la ultima radioserie que grabó Luis Manuel Pelayo y que nunca fue transmitida) decidió echar toda la carne al asador, presentando un proyecto llamado *Kalimán Regresa*, que según ellos iniciaría con un nuevo cómic, nuevas historias y un arte más dinámico. En este proyecto se vieron involucrados los talentos de gente como Paco Herrera, Alberto Hinojosa y Ángel Zúñiga, entre otros. Al presentarse algunas muestras de arte preliminar en posters y tarjetas coleccionables, la verdad es que el proyecto se antojaba bastante atractivo, pues se manejaría a la usanza moderna de hacer cómics, con el estilo que Paco Herrera ha sabido proyectar en su trabajo con las editoriales más importantes del mundo.

Los representantes de esta compañía se dieron vuelo hablando de sus mil y un proyectos *Kalimaniacos*: series animadas, nuevas radionovelas, juegos de video y hasta una producción cinematográfica, pues se habían hecho con un buen número de inversionistas. Todo se escuchaba bastante bien, pero lamentablemente nada se realizó debido a que Grupo Neurón pretendía hacer todo por su parte, lo que obviamente, resultaba impensable para los dueños del personaje.

De manera reciente se ha comentado acerca de una nueva película de Kalimán, con locaciones en la India y productores y actores de dicha nación. La idea ha surgido de la mente de Pablo Guisa, creador del Festival Internacional de Cine Fantástico y de Terror *Mórbido* y parte de la productora mexicana Spiderland, que junto a Magic Life Entertainment (de la India), busca llevar de regreso al personaje a la pantalla grande. También se ha anunciado la salida de una serie animada... esperemos que no sea otro *sueño guajiro* de un joven productor y/o director, y que esto realmente llegue a consolidarse.

Lo cierto es que nos gustaría ver a Kalimán de nuevo en papel, sólo es cuestión de encontrar a los guionistas y dibujantes correctos (y contar con la venia de los dueños del personaje, por supuesto). El color ni siquiera daría problema, ya que con los actuales programas digitales se podrían recrear esos increíbles tonos sepia, para mantener el espíritu de la historieta.

Que quede claro: Kalimán no fue un héroe de su época. Kalimán es un personaje que cabe en cualquier tiempo, pues parte de la magia de su historieta no sólo se basaba en ubicarlo en lugares desconocidos, lejanos o exóticos, sino que en un delicioso anacronismo, podía vivir sus aventuras en diferentes etapas temporales, sin que esto afectara en absoluto al lector, que sólo buscaba la emoción evasiva que le brindaba su revista.

Una de las características que definieron al personaje y que le permitieron hacerse de miles de seguidores, sería su alta carga filosófica y el uso de frases como *Serenidad y Paciencia*, *El que domina la mente lo domina todo o No hay arma más poderosa que la mente humana*, entre muchas otras que pasarían al dominio público. Sus poderes mentales (cómo olvidar la P.E.S/Percepción Extra Sensorial) y físicos cautivaron también a sus millones de lectores.

Kalimán es un personaje que de la radio a la historieta y del cómic al cine ha sabido vencer al peor de sus enemigos: el tiempo.

¿Qué pasará?
¿Logrará Kalimán obtener
su merecido regreso?
¿Alguien logrará darse cuenta
de su vigencia
y enorme potencial?

Y recuerde:
Donde hay un misterio que resolver,
o la emoción de una aventura,
o la belleza de una mujer,
ahí está Kalimán:
¡El Hombre Increíble!

Nuestro Colaborador

Gustaba pasearse orgulloso portando su turbante de esponja, una pieza bastante socorrida en las ferias de su colonia en los años 70. Entre sus juguetes favoritos se encontraban la tradicional figura de El Santo, el Hombre Araña, Tarzán y Kalimán, que podían ser adquiridos en cualquier mercado y con los que creaba *crossovers* increíbles. Disfrutó enormemente de las películas de Kalimán al lado de su padre y su hermana menor. Definitivamente, en esa época, este héroe formó una parte importante de su vida. Musicalmente, comparte la admiración por el personaje que han manifestado grupos como *Maldita Vecindad*, *Yucatán A go-gó* y *Jaguares*. Al igual que miles de *Kalimaniacos*, espera un regreso digno para *El Hombre Increíble*.

COMKAZE

NAVEGA.
ELIGE.
COLECCIONA.
¡EL UNIVERSO ES TUYO!
CABINA INTERESTELAR
WWW.CABINAINTERESTELAR.COM
ventas@cabinainterestelar.com
Tel. 5654 1531

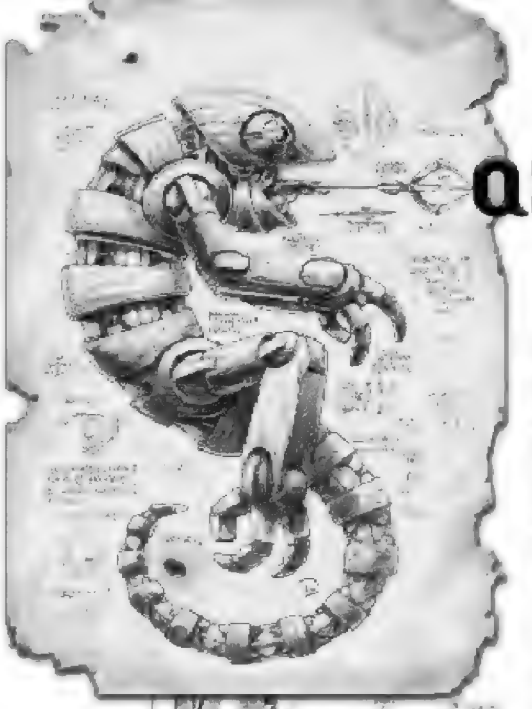
Guión: José Ignacio Bazán
Imágenes: Alfredo S.B.G.
Un Final que sí hubiera "hecho sentido" En
EL CÓDIGO DA VINCI
(original de Dan Brown)
Supongamos que el albino matón se sale con la suya y se queda el cilindro donde está el mensaje cifrado.
Ha eliminado a sus enemigos...
Su devoción es fuerte.
Tanto que ha eliminado a sus competidores...

Alfredo S.B.G. (*El Manchas*). Ateo educado en el Colegio Madrid y licenciado en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, ha dedicado su vida profesional al storyboard publicitario, la ilustración y la crítica de cómics, habiendo pasado por medios como las revistas *Indie Rocks!*, *SIN*, *Comic Zone* y *Search & Destroy*. Dado que el Rock forma parte inherente de su ser, en el 2007 colaboró junto a la banda Dardo en la realización de la portada y el arte de su disco *Instinto*. Actualmente ilustra la miniserie *Freak Meter*, original del escritor Boe DuRansier, para la editorial *indie* Committed Comics, que debutará en octubre del 2009 en Estados Unidos.

Sus empleadores...
y hasta sus compañeros...
Supongamos que es lo suficientemente listo para descifrar el acertijo y abrir el cilindro.
Sólo para descubrir que...

Ignacio Bazán Estrada. Mexicano de nacimiento, universitario por elección y filósofo de formación, colabora con Radio UNAM desde hace cuatro años, en las series *Ráfagas de Pensamiento* y recientemente *Ovis Nigra* en Providence. Produjo sendas series de podcast para Google México, Hospital Ángeles y BenQ México. Participó en el colectivo multidiciplinario Mono Corp, de tintes medio político-artísticos y colaboró en un documental fallido sobre el Heavy Metal Mexicano. Ha escrito guiones para cine y para cómics, estos últimos casi exclusivamente con Alfredo SBG.

DIOS NO EXISTE
NOOOOOOOOOO!
FUCK...
JESUS!



2ª parte
axel medellín: engranes de papel

por JORGE TOVALÍN

EN EL NÚMERO ANTERIOR DE COMIKAZE PRESENTAMOS LA PRIMERA PARTE DE LA CHARLA QUE TUVIMOS CON AXEL MEDELLÍN, UNO DE LOS TALENTOS MEXICANOS QUE ESTÁ HACIENDO MÁS RUIDO EN ESTOS MOMENTOS, PUES RECIÉN HA PARTICIPADO DE NUEVA CUENTA EN HEAVY METAL, ASÍ COMO EN LA COMPETENCIA DE WEBCOMICS DE ZUDA, PROPUESTA DIGITAL DEL SELLO DC. HE AQUÍ LA CONCLUSIÓN DE ESTA INTERESANTE ENTREVISTA.

En México has estado trabajando últimamente con Ricardo Llarena. Tu trabajo con él les ha permitido aparecer en la revista *Heavy Metal*, con la historia *Shattered Memories* ¿Cómo se formó ese equipo de trabajo?

Para empezar, hay que considerar que Llarena está demente. Hay que tener en cuenta que se la pasa conectado 23 horas al día, 22 de las cuales está escribiendo el ingrato. Nos contactó J.F. León, el Iguano Mayor del Grupo EsComic! Yo lo conocía de varias convenciones en Guadalajara y un día me preguntó que si conocía a Llarena y me pasó su mail. Entonces empezamos a escribirnos, y tratamos de sacar su serie de cinco capítulos y ciento y tantas páginas. Llegué a la 19 y dije "así nunca vamos a acabar". Entonces se nos ocurrió hacer historias cortas.

Los dos hemos sido súper fans de Heavy Metal, desde que era buena, hasta que tocó el suelo y hasta ahorita que está subiendo otra vez.

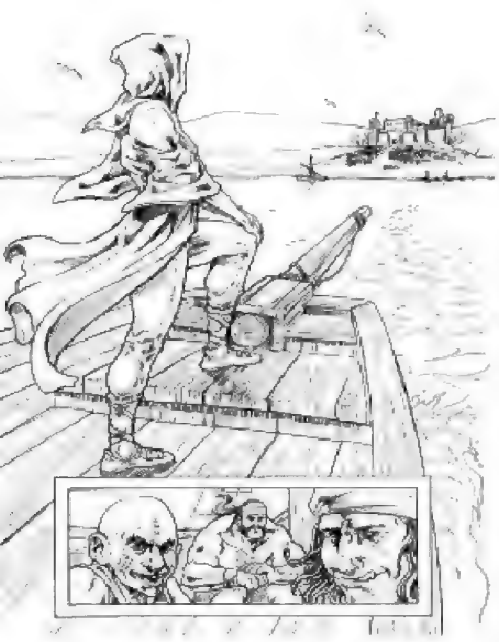
Llarena es ahora con el que más he colaborado, llevamos tres historias cortas y tenemos otras tres propuestas que están en "veremos". Creo que la clave de un buen escritor es que esté moliendo todo el día, porque tengo escritores que me mandan guiones que se me olvidan, pero Llarena nunca deja que pase eso.

Aunque tenga imagen de pornográfica, de corriente y de pasada de moda, como quiera que sea, Heavy Metal te abre puertas.

También tuviste oportunidad de concursar en Zuda Comics, la división de webcomics de DC, con la historia *Laura's Bazaar*. ¿Qué utilidad tiene para ti esta plataforma actualmente? ¿Cómo amante de la ciencia ficción, piensas enfocarte totalmente en los webcomics a futuro o mantendrás una parte romántica que te obligará a seguir trabajando en papel?

Yo sí soy bien retro. La verdad me da flojera leer webcomics, lo hago de pronto, pero hacerlo cada semana y estar viendo la pantalla sí me llega a cansar.

La historia que presenté en Zuda trata de Laura y su tienda de artículos sobrenaturales, la más grande del mundo. Ahí pensé, por ejemplo, ¿por qué no sacar lencería de Medusa que fuese sustituto del Viagra? ¡La ves y te vuelves de piedra! Todavía no sé cómo demonios la aprobaron para concursar en Zuda. Quedé en tercer lugar pues no pude hacerle difusión, ya que el concurso coincidió con mi luna de miel en Europa.



Y también has trabajado con Zenescope, popular por su título *Grimm Fairy Tales*, en el que dan un giro de horror a los cuentos de hadas. ¿Qué importancia tiene para ti trabajar en este tipo de editorial independiente?

Realmente, mi carrera ha sido de golpes de suerte. Me contacté con una colorista de apellido Rufino, quien me dijo que en Zenescope estaban buscando dibujantes y me preguntó si quería hacer una prueba. Yo no sabía quiénes eran, pero mandé pruebas y me dieron la miniserie The Piper, que es una reinterpretación de El flautista de Hamelin, con toques terroríficos. Es como una película de horror de secundaria.

En Zenescope se tardan tres meses en pasarte el guión y cuando te llega sólo tienes una semana para entregar las 24 páginas. Ahorita estoy trabajando en una segunda miniserie para el mismo sello, que es su versión del Reanimator de Lovecraft, que se llama The Chronicles of Dr. Herbert West.

Y para Ape Entertainment colaboré en su antología Fablewood. Vi la convocatoria en Internet y mandé una historia que traía desde hace tiempo dando vueltas. Quedó simpática la antología.

Coméntanos de Lisa da Vinci, la hija perdida de Leonardo.

Lisa es mi hija consentida, la verdad, tengo cinco años dándole vueltas y hasta el día en que piense que estoy al nivel la sacaré en serio.

Uno de los momentos de revelación de mi vida fue cuando abrí un libro con bocetos de Da Vinci y me quedé asombrado con esos dibujos de hace quinientos años. Siempre he estado fascinado por su vida, por todo lo que hizo y con el Renacimiento en general.

Entonces pensé en que tuviera una hija, y que mientas él lucha por volar, su hija detalla una nave espacial. Ella está mil años adelantada a su tiempo. Y está en medio de los Médicis, los Sforza y toda la escena del Renacimiento. La idea es que si Lisa está bien encausada, nos puede llevar a las estrellas, pero si no, puede destruir el mundo en un año.

Por ejemplo, un día inventa un submarino, pero de pronto la engañan para inventar un ejército de robots que destruyen un país. Y rebotando con esto, su mejor amiga es Lucrecia Borgia, que es una mala influencia para una quinceañera.

Estoy pensando en un formato europeo para ella, en una serie de diez números aunque sea. De hecho, el año pasado, en el que la dueña de mis quincenas estaba aferrada con ir a París, acepté, pero con la condición de que fuéramos también a Florencia, donde ya la tenía harta, pues tomé 700 fotos para referencia.

Casi para terminar, dime tres atributos de tu trabajo y tres puntos que consideres te falta desarrollar en tu trabajo

Creo que entre las ventajas se encuentra el que nunca he quedado mal en una fecha de entrega. En cuanto a mi estilo fíjate que apenitas empezó a gustarme mi dibujo. Porque luego veo cosas de otros años y pienso "¿Cómo me atrevía a enseñar esto?" Lo que siempre me chulean los editores son mis máquinas y vehículos, creo que debe haber algo ahí. También creo que he aprendido a contar una historia de manera que se pueda leer sin estar preguntando qué es lo que pasa.

Lo que me falta es tener una semana extra para avanzar a una página por día y dedicar más tiempo a los fondos y escenarios. Me encantaría hacer algo del nivel de lo que está haciendo Ladrönn y así poder tardarme un mes para hacer una página. Bueno, a lo mejor no a ese extremo.

Antes los cómics eran desechables, pero ahora no te puedes dar el lujo de ser desechable. Más te vale que todo lo que hagas sea memorable o la gente te pasa por alto. Yo quiero que todo lo que pueda sacar sea memorable. Por ejemplo, puedo tener un Hip Flask y puedo releerlo veinte veces hasta que se caiga a pedazos. Yo quisiera hacer algo que la gente pudiera agarrar y leer hasta el infinito, sin que se harten.

Y la última pregunta:
¿Qué carambas te dijo Jodorowsky cuando te leyó el tarot?
Híjole, es un tema bien pesado.

Digamos que para mi señor padre hay una gran casa y muchas casas pequeñas, y en el caso de mi padre yo soy una de las más chicas. Entonces obviamente nunca tuve mucho que ver con él. Desarrollé fallas psicológicas con las que algún psiquiatra se hará rico alguna vez.

El caso es que estaba con Jodorowsky y después de barajar las cartas, me pidió que hiciera mi pregunta, la cual fue "¿Voy a tener éxito en el mundo del cómic?" Y él me dijo "No, yo no predigo el futuro, tu pregunta es ¿Por qué dudas que vas a tener éxito?"

Entonces escogí tres cartas, salieron La Rueda de la Fortuna, El Colgado y La Torre, que no sé que demonios significaban. Sin que yo le dijera nada de mi vida, me dijo "Tú tienes dudas de que vas a tener éxito porque tu padre no te mira".

"Mira, no hay problema, yo soy tu figura paterna y te va a ir muy bien, vas a ver", concluye Axel, quien confía en estas palabras.

Si quieres saber más de los proyectos actuales de Axel, visita:
www.nancynismo.blogspot.com

El pasado 30 de abril, Axel Medellín, en conjunto con los escritores RG Llarena, Abrahan Martínez y el artista Felipe Sobreiro, ganó el concurso de Zuda Comics, división del sello DC dedicada enteramente a los webcomics. De esta forma, la historia de ciencia ficción titulada ***Earthbuilders*** se publicará semanalmente a lo largo de un año en el sitio web:

www.zudacomics.com

¡Muchas felicidades a todos ellos!

por Eduardo Arredondo

Los viajes de Sdubi

Un héroe intergaláctico a la mexicana

En la primera mitad de los 80, mientras el mundo celebraba los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 84 (junto con el famoso 1-2 de los mexicanos Ernesto Canto y Raúl González en marcha de 20km), en nuestro país sucedían grandes cosas, como la invasión de grupos españoles y argentinos en lo que una década después se conocería como Rock en tu idioma (¿quién no ha escuchado el éxito que sonaba en ese año: Lobo-hombre en París?), también fue el año en que México perdería a uno de sus más grandes héroes, me refiero a Santo, el Enmascarado de Plata (tema central en el número pasado de Comikaze).

Y es en medio de este escenario que gracias a la extinta editorial Arjoma nació el título *Los viajes de Sdubi, aventura ultra-espacial*, una publicación de manufactura mexicana, creación de Gerardo Acevedo, mejor conocido como *Boqui* (quien sólo contaba con 14 años al momento de publicar este cómic), haciéndose cargo en cada número de los argumentos y los dibujos. Mención aparte merecen las exquisitas cubiertas del maestro Enrique Robledo (famoso ya por sus portadas en *Simón Simonazo* y *SuperChiss*, y cuya firma asemejaba una paleta de pintor, con todo y pinceles), y aunque no tenían nada que ver con las historias de su interior, eran muy ricas en detalle y con un gran manejo de los colores.

Esta revista contó con tan sólo siete números, en donde gracias a la imaginación del joven *Boqui* se mostró todo un universo plagado de aventuras y personajes fuera de serie (como diría el mismo editor de la revista, Arnulfo Flores Muñoz), con un estilo gráfico muy particular que nos recuerda más a la escuela europea de dibujo, que a la norteamericana (predominante en aquella época) y que a más de uno agradó por la sencillez de sus trazos.

Sdubi es el personaje central en esta serie de cómics, el cual se nos presenta desde sus inicios como un ser que fue creado con el único fin de viajar por toda clase de mundos posibles en busca de aventuras y que gracias a su ingenio sale victorioso de cada una de ellas, (de hecho para el número 4 es tal la fama de nuestro héroe que un enorme cíclope color verde huye en cuanto recuerda su nombre). Este viajero espacial físicamente parecía una especie de *twinky wonder* con gafas oscuras y sombrero vaquero, que por emblema llevaba en el pecho dos franjas que según su creador (un ente omnipotente llamado Super Astro) representaban su oficio de aventurero. Reconocido en varios mundos por ser un gran combatiente cuerpo a cuerpo, un estratega muy hábil con las armas y de buen corazón, Sdubi va sembrando amigos (y uno que otro rival) a lo largo de sus historias. Y como todo héroe que se de a respetar, tenía un compañero o patiño en sus viajes que por lo regular es quien ponía la parte cómica en cada una de las andanzas de este dúo: se trata de Litet a quien nuestro héroe conoce desde el primer número, (Litet es un simpático ser invisible al que sólo se le notan los ojos y que gracias a Sdubi nos percatamos que posee cuatro brazos al proporcionarle guantes, zapatos y pantalón rojo).

Las historias que nos encontramos en cada número son contadas de manera sencilla y hasta un poco inocente (recuerden que eran los 80), pero no por eso dejan de ser muy buenas y con mucha imaginación, ya que en cada una de ellas tenemos la oportunidad de aprender algo y madurar, como es el caso de *Mensaje a Sporak*, que nos recuerda que nunca debemos sentirnos menospreciados, ya que de una u otra forma nuestra vida es importante para los demás. Esto se ameniza con un lenguaje accesible para todos los jóvenes de aquella época (y aún para esta), logrando una conexión entre el autor y el lector al que iba dirigido este cómic. Uno de los aciertos fue anteponer palabras como *cosmo* o *astro* al vocabulario común, (así podíamos encontrarnos con frases como *por si las cosmo moscas* o *astro zapatero a tus cosmo zapatos*) para darle un efecto futurista o de otro mundo al argumento, pero sin dejar de sonar muy coloquial.

Cabe subrayar que *Boqui* desde el inicio de esta publicación buscó darle a Sdubi una filosofía, ya que al igual que cierto amigable vecino que se columpia por la ciudad de Nueva York, este aventurero espacial contó con su propio lema, que se asociaría como parte de su ideología y el cual le ayudó a cerrar cada uno de los episodios; me refiero a: ***¡Siempre hay algo más!***, una frase que aunque suene sencilla, encierra (en mi humilde opinión) una gran enseñanza, ya que nos invita a no perder nunca la fe o el entusiasmo ante los problemas o adversidades que tengamos enfrente, pues la vida es una aventura en sí misma, y en la que a cada paso que damos podemos toparnos con algo nuevo.

ENCUENTRA COMIKAZE EN
TODAS LAS TIENDAS DE MUNDO VID
WWW.MUNDOVID.COM

El resto de los personajes dentro del universo de Sdubi los conocimos conforme fueron avanzando las historias, así encontramos a seres como su creador Super Astro, su rival Patum, al Doctor Slak (un científico que busca dos elementos extintos en su planeta y para encontrarlos viaja en el tiempo), también encontramos a Dova, el amor de la vida de Sdubi, el Coleccionista, el cruel Yor, entre muchos otros.

Sé que la mayoría de los lectores jóvenes que están sosteniendo esta revista, no conocieron a este divertido personaje, pero quiero suponer que al igual que los que sí lo hicimos (y sé que aún hay por ahí uno que otro fan de este aventurero espacial, como el buen *Micro*) se habrían divertido adentrándose en un universo lleno de aventuras, pasando buenos momentos que los llevarían fuera de este mundo, como los que nos hizo vivir *Boqui* de la mano de Sdubi hace ya 25 años.

Alguna vez escuché el rumor de que el autor tenía la intención de volver a publicar su obra, sé que los tiempos han cambiado y que tal vez ese deseo se vea más lejano que nunca, pero si algo nos ha enseñado el personaje de Sdubi, es a no darnos por vencidos, y a creer que todo es posible si uno no desiste de su meta. Ya que si uno está dispuesto a arriesgarse en esta gran aventura llamada vida...

¡Siempre hay algo más!

Nuestro Colaborador

Comunicador Gráfico de profesión y comiquero de corazón, esto último gracias a las historietas que desde pequeño le compraba y leía su mamá, donde poco a poco se fue envolviendo en este fantástico mundo. Su amor por el noveno arte lo llevó a realizar en 1996 una serie de conferencias en la ENAP (Escuela Nacional de Artes Plásticas) sólo por el placer de hacerlo y contó con varias personalidades del medio. Esto le sirvió para poder realizar el video oficial de la MECYF 96, haciendo crecer aún más su amor freak por las viñetas. Durante mucho tiempo ha sido testigo mudo del llamado *boom* del cómic en nuestro país, pero ha decidido que ya es tiempo de aportar un granito de arena al entretenimiento que tan buenos momentos le ha brindado, así que colabora con lo que puede en *Comikaze* cuando su esposa y hurones se lo permiten.

EL FACTOR MUTANTE

por EVERARDO FERRER

MONORAMA 2/BEF/RESISTENCIA

Ha salido al mercado el segundo tomo recopilatorio de historietas cortas de Bernardo Fernández, *BEF*. Esta vez el compendio se inclina hacia un lado más juvenil, con cómics más accesibles que comprenden tanto su paso por las revistas *Big Bang, Tierra Adentro* y la propia *Comikaze* (entre las obras escogidas se encuentra *Parásito*, orgullosamente publicada en el segundo número de esta revista), así como trabajos inéditos. Y es que la experiencia de *BEF* como narrador gráfico, le permite llegar con facilidad a cualquier lector, con historias totalmente comprensibles para todas las edades.

En este volumen somos testigos del regreso de dos personajes insignia de la mitología *Befiana*; Ulises Brigada y Pipo, El Payaso Feliz. *BEF* echa mano de la aventura, el misterio y la ciencia ficción para dar forma a un abanico de historietas fantásticas bastante disfrutables y entretenidas. El prólogo de este libro corre a cargo de Pepe Rojo, un estudioso del noveno arte que ha conocido el desarrollo del maestro *BEF*, desde sus pininos como historietista.

Monorama 2 es un título cuya recomendación está de más.

FLOR DE ADRENALINA/ JOSÉ QUINTERO/ RESISTENCIA

Esta obra marca el retorno de Pepe Quintero al medio editorial, un autor no solamente incisivo, sino visceral, que en este tomo vacía gran parte de su pensar y sentir. Este regreso no podía ser de otra forma sino de la mano de Buba, que no es el personaje insignia de Quintero, sino en verdad su alter ego, esa pequeña musa oscura que le ha permitido crear una serie de poemas, con los que ha reunido un pequeño ramo que compone esta *Flor de Adrenalina*, que se desglosa en las siguientes partes: *La Flor del Amor, La Flor de la Muerte* y *La Flor de la Vida*.

Buba siempre se ha considerado un personaje *neto*, el espíritu emo en todo su esplendor, pero sin la corrupción de la modas, lo cual se reafirma con todas y cada una de las ilustraciones que adornan los poemas que esta obra comprende, las cuales van de lo sutil a lo grotesco, con imágenes pobladas de muerte, ángeles, demonios y la omnipresente Buba.

El autor describe su obra de la siguiente forma: *Nada es casual en este libro. El tercer capítulo, la tercer flor o "la tercer herida"(...) tenía que ser, necesariamente, la flor de la vida; que si bien un día se marchitará, no habrá de ser recordada por sus hojas secas ni su tallo vencido, sino por el aroma que endulzó los días terrenales.*

El prólogo de este volumen pertenece a Víctor del Real, editor de *El Gallito Inglés*, entre otros proyectos.

www.editorialresistencia.com

Lupy: El Conejo Guerrero/ Julian "Van" Bores/Dark Zone

Un cómic de muy buena factura, *Lupy: El Conejo Guerrero* nos presenta una historia estelarizada por animalitos antropomorfos y con una mezcla del estilo *toon* y manga en sus diseños, que arroja resultados bastante atractivos, que a su vez son enriquecidos con el uso de tonos grises que suplen maravillosamente la ausencia del color.

Lupy es hijo del Paladín Estrella, desaparecido protector de Ciudad Estrella, por lo cual sospechamos que este conejito llegará a ocupar el lugar dejado por su padre. No podemos dejar de pensar en el *Usagi Yojimbo* de Stan Sakai, pero cabe señalar que Lupy no es un samurai, por lo que se asemeja a la obra de Sakai sólo en su calidad de guerrero.

Magia, misticismo y fuerzas extrañas rodean el mundo de Lupy, quien al ser separado de su madre comienza a vivir las aventuras que han de transformarlo en El Conejo Guerrero. Con sólo dos números en su haber, el título se antoja interesante, pues la llegada de nuevos personajes enriquece el concepto de esta aventura zoo-antropomórfica. El primer número de *Lupy: El Conejo Guerrero*, es complementado por *El Conejito Kamikaze*, de Esmeralda Solorio y a partir del segundo volumen, la publicación se convirtió en flip-book, compartiendo páginas con *Maniac Emo!*, título con trama bastante prescindible que literalmente le roba espacio al verdadero protagonista.

Lupy: El Conejo Guerrero, bien podría ser un digno heredero de los clásicos *Valiants* o *Ultra Pato*.

vanzero.deviantart.com
lupytheusagi@yahoo.com.mx

El Águila y La Serpiente/ Mario Torre Lemus

La única esperanza en el futuro es a través del pasado.

Un proyecto realmente interesante que nos da la impresión de haberse brincado un paso, al presentarse de manera inmediata como animación. Y es que, siendo francos, el proyecto da más para una novela gráfica que para una historia animada, que por más buenas intenciones que tenga, no logra plasmar la idea como lo haría una narración ilustrada. Esto se comprueba con el trabajo de animación más bien pobre, que no está a la altura de los fondos utilizados, que por su parte sí logran esa atmósfera *Heavy Metalosa* a la que se pretende llegar.

Notablemente influida por la obra de Jodorowsky en el cómic europeo, *El Águila y la Serpiente* debería experimentar con la incursión a la historieta, lo que por cualquier ángulo sería menos riesgoso que una producción animada, además de que la calidad artística estaría garantizada. Tras este paso, entonces se debería pensar en su traslación a otro medio, buscando incluso algún inversionista atraído por la calidad del cómic. Sin ser *malinchistas*, debemos aceptar que la industria de la animación en México está en pañales y que las pocas producciones que se han logrado realizar han sido realmente sobrevaluadas por los medios.

La historia y los personajes son atractivos, por lo que Mario Torre Lemus tiene un buen proyecto en sus manos. Esperemos que tenga también la capacidad para manejarlo. Con respecto a lo que nos da la confianza para apostar por un cómic de esta historia, es que artistas de la talla de Mario Guevara e Iván Santillán están involucrados en este proyecto. ¿Se los imaginan realizando un cómic de tipo europeo?

www.elaguilaylaserpiente.com

por .J DAVID .M JIMÉNEZ

EN LA DÉCADA DE LOS 80, DOS ELEMENTOS SE REUNIERON PARA DAR VIDA A LA HISTORIETA DE VIDEORISA... EL TÍPICO Y CONOCIDO SENTIDO DEL HUMOR DEL MEXICANO Y EL ESTILO DE DIBUJO E ICONOGRAFÍA CREADOS POR LAS REVISTAS SIMÓN SIMONAZO Y SUPERCHISS.

El Simón, El Patas, El Enano, El Gato, El Demon, El Kósmiko y El Galáctico eran personajes conocidos por la mayoría de los chavos a finales de los 70, pues sus historietas tenían mucha demanda entre los que tenían entre 12 y 19 años, es decir, entre estudiantes de secundaria y prepa, a pesar de ser revistas que sus padres consideraban como mezquinas y vulgares, razón por la cual, para el lector era más interesante y emocionante poseerlas.

También mucha gente adulta leía las aventuras de estos enajenados, que para expresarse usaban no sólo la jerga típica del adolescente, sino que además utilizaban pequeños dibujos (o iconos) para decir vulgaridades. Así, los dibujos de un cocinero, un bebé con chupón, una cabra, una monja, un toro, unos blanquillos o una cara de tonto, eran algunas de las imágenes que sólo entendían los que lo leían o, como decían los papás, la gente vulgar.

El tipo de dibujo era considerado feo y de mal gusto, a pesar de tener un sello personal y diferente a todos los demás, con trazos sencillos, donde las características femeninas eran deformadas y exageradas, así como las bocas abiertas, con grandes dientes y la lengua de fuera (como el logotipo de los Rolling Stones).

Sin embargo esos dos elementos (humor ácido e iconografía), fueron la base para que naciera la revista *VideoRisa*, donde se publicaron parodias de los programas de televisión y películas de moda, misma que competía directamente con la *MAD* mexicana, que si bien satirizaba de igual forma, tenía un humor más americano y aunque al realizar las traducciones se adaptaban a nuestra cultura , muchas veces no era suficiente para divertir a una juventud de esos tiempos, que no estaba tan empapada y familiarizada con éste, como nuestros contemporáneos consumidores de televisión y cine chatarra gringo. Además de que en esos años, se publicaban varias historietas cómicas, como *El Mil Chistes, Chistes para Contar, Condorito, El Cotorro Loco, Chistes Ilustrados*, entre otras, donde muchos dibujantes mexicanos se dieron a conocer, creando un sinfín de estilos propios y distintos entre sí, por ejemplo, dentro de *El Mil Chistes* fácilmente podías diferenciar un dibujo de Nacho, de Quezada o de Benítez.

VINO A SU ENCUENTRO LA MUSA CALIXTA AMOR LIBRE DEL DIOS DE LOS MONEROS
¿QUE HONGO?
MIENTRAS AQUELLOS SIGUEN LA DE VIDEO RISA
ES MAS YA ESTAS CHIFLANDO TU @%*&!!
¡AY MALDITOS LOCOS! PEGAN COMO PATADA DE

En el caso de *VideoRisa*, fundamentalmente fueron dos artistas los encargados de llevar el arte, Jesús Morales García *Moraliux* y Ricardo Plata, quienes realizaron la mayor parte de las mojigangas para estas ediciones, entre otros que llegaron a participar.

Todas estas revistas de humor duraron mucho tiempo en el gusto del público, tan sólo el *Mil Chistes* rebasó los 600 números, mientras que *VideoRisa* superó los 300 en tres épocas de publicación.

Ya que los 80 fueron años difíciles para el país (con crisis y terremotos), la gente necesitaba un escape de su realidad, para reír un poco, mismo que encontraba durante 32 páginas, gracias a las historias simples e irreverentes que *VideoRisa* presentaba.

Satirizando desde programas mexicanos, comerciales de la época, películas de moda, series gringas de televisión, héroes de cómic, telenovelas y prácticamente cualquier personaje de la farándula y la política, todos pasaron por las páginas de *VideoRisa*, donde Cácaro Churromayor Spielberg realizaba la presentación estelar en cada número.

Así pues, encontramos de igual forma a Mike Mammer resolviendo el secuestro de "El Piquete" mascota del Mundial México 86, a manos del Pajarraco; una carrera de los Autos Locos en la que corrían los Pequeños Muppets, los Cazafantasmas, los Pequeños Picapiedra, los Verdaderos Cazafantasmas, Lalabel, Sandy Bell y Candy Candy, entre otros; el Chavo del 8 concursando en el programa de *En Familia con Chabelo*; una exuberante Wonder Woman raptada por el Hombre Invisible y buscada por sus casi novios Batman, Linterna Verde y la Hormiga Atómica. También vimos a la tripulación de *Star Trek: The Next Generation* y a Mr Spock buscando al Capitán Kirk, con Alf como mesero del Enterprise; además de Mijares, Yuri y Luis Miguel, defendiendo a Raúl Velasco y al programa *Siempre en Domingo* de Biscus, el villano bigotón de *Lalabel*.

VOY A ECHARLE UN FOTAZO A EL
ZAPATOFONO
¡A VOLAR, ZOPILOTES! ¡CUCHALA!
¿Y SI ESTO ES QUE NO ESTÁ SECUESTRADO?
OYE ¡CREÍ MOS QUE TE HABÍAN SECUESTRADO!

Las *verdaderas* personalidades de los Pitufos fueron reflejadas aquí, con un sentido del humor un poco negro a veces (como la homosexualidad de Vanidoso y la pederastia de Papá Pitufo); cuál habría sido la verdadera ocupación de Remi, en caso de haber vivido en el (como le llamaban) *DeFectuoso Mexicalpan de las Tunas*, en lugar de en Francia.

Prácticamente no existieron temas tabúes en *VideoRisa*, aunque con humor, muchas cosas se daban a entender (como la relación entre Batman y Robin o la de Pedro con Clara y Heidi en Los Alpes) o se decían tal cual (como cuando se mostraba al innombrable presidente de México).

Ya fuera distorsionando las historias originales o creando las propias con personajes conocidos, el equipo de *VideoRisa*, conformado entre otros por Germán Flores, Emy Díaz, Marcos Bureau, Noé Plata, Juan Monroy López, además de los artistas ya mencionados, llenó por mucho tiempo de sonrisas a sus lectores, en tres diferentes formatos, ya que también se publicó la colección del *VideoRisa de Oro* en tamaño carta y los *mini VideoRisa*, que se incluían en la edición normal y que podías armar fácilmente.

Durante y después de la publicación de *VideoRisa*, existieron varios intentos de otras revistas similares, por la temática o por el estilo de dibujo, incluso de los mismos autores, como *El Loco Max, La Pura Banda, Chis TV, Lacras, Havier Metal, Tele Risa, El Super Chistes, Chistes Cañones* y nuevas ediciones del *Simón Simonazo* y *Chistes para Contar*, todas ellas con un mediano éxito, ya que la mayoría pasaron del número 5 pero no llegaron a la veintena.

Lo que es cierto, es que esta época de publicaciones humorísticas han quedado atrás, debido a las actuales influencias del material americano y oriental. La identidad de estas historietas, tanto en el arte como en el modo de crear (o destrozar) historias, no volverá a ser igual, ya que se ha perdido por completo el estilo de aquellos trabajos. *VideoRisa* y sus contemporáneos representan una época irrepetible de la historieta mexicana de humor.

Nuestro Colaborador

Desde pequeño, David fue atraído por los colores y figuras que encontró en las viñetas de los "cuentos" que le compraban y su afición fue creciendo exponencialmente mientras mas sabía de este mundo de fantasía. Fue miembro del Comité Organizador de La Mole hasta la edición Milenio. Ha tenido roles de escritor, diseñador, editor y director en *ProComic, Zoom Comics, La Mole GDC, Comic Zone, Factor Comic, Grupo Editorial Vid, Virtual Kids!, Spider-Manía* y *Culturacomic.com*

Historias de muerte y resurrección

En 1984, tras poco más de una década de existencia, e incluso, de varios galardones para sus creadores (el escritor Len Wein y el dibujante Bernie Wrightson, quienes se encargaron de la primera etapa del personaje), las historias de terror publicadas por DC Comics y protagonizadas por Swamp Thing o La Criatura del Pantano, como se le conoció en México, estaban a punto de la cancelación por sus bajas ventas.

Los años 70, aparentemente, habían sido una década más en sintonía con las historias de terror, horror y suspenso en papel e impresiones baratas. Publicaciones como *Creepy, Eerie* y *Vampirella* de Warren Publishing; *House of Secrets, House of Mistery, The Witching Hour* y *Ghost*, entre otros, de DC Comics; y *The Tomb of Dracula, Tales of the Zombie, The Haunt of Fear* y *Werewolf by Night*, entre otros títulos de Marvel, daban muestra clara del gusto del público de entonces. Finalmente, se trató de un momento de cierta apertura en la historieta, a partir de la búsqueda de nuevos formatos por parte de editores, con el fin de brincarse la censura impuesta por el Comics Code Authority, así como de un notable crecimiento en el grafismo de la violencia y los elementos del horror en el cine.

Por otra parte, los 80 se notaban distintos, con un cowboy como presidente en la Casa Blanca. En julio de 1982 se estrenó una adaptación cinematográfica al cómic *Swamp Thing*, realizada por Wes Craven; para apoyar su estreno DC Comics decidió lanzar dos meses antes una nueva serie mensual del personaje, bajo el nombre de *Saga of the Swamp Thing* (título que quedaría tan sólo en *Swamp Thing* desde el número 31 y hasta el 171, último de la serie). Esta sería escrita por Martin Pasko, con dibujos de Tom Yates y editada por el propio Len Wein, creador del personaje.

El filme a la distancia se mira como una curiosidad divertida y entrañable, aunque fue poco exitosa en su momento. Y la misma suerte corrió el cómic durante sus primeros 20 números, a pesar de algunas buenas historias y unas ilustraciones que crecían en intensidad y propuestas gráficas. Durante aquellos primeros meses Swamp Thing se enfrentó a una galería de monstruos clásicos y otros nuevos que en menor o mayor grado mantuvieron el interés del lector.

De especial atención (me parece) fue el cuarto número de la serie, en el que vimos a un demonio poseer el cuerpo de un asesino de niños. No crean que esto fue muy gráfico, lo intenso del número son las dos primeras páginas en las que a través de un noticiario televisivo vemos la noticia de la captura del criminal, así como diversos comentarios del público y gente involucrada en el caso. Llega un momento en el que un reportero le pregunta a un niño qué es lo que considera

debe hacerse con el criminal, a lo que el entrevistado responde que debería encerrársele en un cuarto de paredes blancas, tan sólo con fotografías de los niños que asesinó. Damos vuelta a la hoja, y nos encontramos con esa misma imagen frente a nosotros, y resulta realmente impactante lo sugerido.

A pesar de la poca atención que se le ha dado a los episodios escritos por Pasko, me parece que su etapa en el título llegó a tener momentos realmente intensos como el mencionado. Y fue ya rumbo a su salida del título, entre los números 16 y 19, cuando este guionista pareció darse cuenta de lo que tenía en las manos, por lo que trató de crear más interés.

UNA IDEA DE VIDA

Swamp Thing surge en 1971, en una historia corta aparecida en *House of Secrets* # 92. En ésta, vemos la trágica muerte y resurrección del científico Alex Olsen, convertido en un monstruo pantanoso conocido como Swamp Thing. Esta breve y trágica historia logró gran notoriedad en su momento y se ha convertido en un auténtico clásico. El inesperado éxito fue tal, que a Wein y Wrightson se les encargó una serie mensual a partir de la historia; para ello, Alex pasó a ser el científico Alec Holland, víctima de un acto terrorista en un laboratorio situado en los pantanos de Louisiana. De golpe, Alec perdió a su novia Linda, se convirtió en un monstruo de limo y lodo (después de que su cuerpo en llamas se mezclara con un pantano contiguo y con la fórmula bio-restauradora que Holland había creado, razón por la cual un grupo de maleantes provocaron la explosión en su laboratorio) que erró por el mundo, prácticamente en busca de monstruos y tristezas.

Aquellas historias de Wein y Wrightson pertenecen ya a una época: no se comparan con la violencia y la subversión de las mejores historias de horror de hoy día, pero igualmente no carecen de interés o de momentos gráficos clásicos (no por nada Wrightson es considerado uno de los maestros del género). Además, fue en esta época que surgieron personajes realmente trágicos y grotescos, como Arcane y el Patchwork Man. No hay que olvidar que a la salida de Wrightson, el maestro filipino Nestor Redondo continuó en la serie hasta el número 24, último de la colección.

Hay que recordar que para la creación de Swamp Thing sirvió de inspiración la conocida historia de Theodore Sturgeon: *It* (*Eso*, no confundir con la artificiosa historia de Stephen King del mismo nombre), misma que desde los años 40 provocó otras criaturas de limo en la historieta, como The Heap en *Airboy*. Ese año 1971 (de manera más que inusual) vio el nacimiento de los monstruos pantanosos más famosos de la historieta, pues a la par de Swamp Thing en DC, surgió Man-Thing en Marvel, criatura verdosa devoradora de culpa, que no carece de interés y grandes momentos… pero esa es otra historia.

GÉNESIS REAL Y OSCURO

El número 19 fue el último escrito por Pasko en la segunda serie. Para entonces, ya estaban bien establecidos un par de personajes en la épica de *Swamp Thing*: Matt Cable, un agente del gobierno que en principio persiguió al monstruo por creer que asesinó a Holland, quien más tarde cae presa del alcoholismo y los demonios internos y externos, y Abigail Arcane de Cable, sobrina de Anton Arcane (némesis de Swamp Thing), esposa de Cable, y más tarde pareja de La Criatura del Pantano, con quien tendría una hija de nombre Tefé (efectivamente, aunque suene chiflado, ambos tuvieron una hija con la ayuda de un tal John Constantine). Esa locura que comenzaba a surgir fue trazada por Steve Bissette y John Totleben, entonces jóvenes ilustradores que presentaron una obra gráfica sin precedente alguno.

Para el número 20, Pasko era ya sólo un recuerdo, cuando un nombre desconocido e inesperado apareció arriba del crédito de escritor: Alan Moore.

Moore recuerda que una tarde contestó el teléfono en su casa en Northampton, Inglaterra, y del otro lado de la línea una voz dijo ser Len Wein, por lo que Moore se rió y colgó. Moore creyó que era imposible que desde el otro lado del Atlántico se interesaran en su trabajo, y a pesar de la explosión creativa que éste ya proponía en *Marvelman* (*Miracleman* en Estados Unidos) y *V for Vendetta*, por entonces publicadas en la británica *Warrior Magazine*. Pero Wein volvió a marcar, Moore finalmente le creyó, y de ahí surgió uno de los contratos literarios más interesantes en años recientes.

Alan Moore cerró con habilidad heroica la trama de Pasko con el número 20, y con el 21 de la serie realizó uno de los ejercicios historietísticos más celebres y fundamentales del cómic moderno. *Anatomy Lesson*, lleva por título el episodio y en tan sólo 24 páginas Moore, Bissette y Totleben tiraron cánones y alzaron otros nuevos: La criatura del pantano ha sido eliminada por un general de apellido Sunderland, y mantenida en una cámara criogénica para su estudio. El captor de nuestro protagonista, a la par que el lector, va comprendiendo que en realidad éste no ha muerto recientemente, pues dejó de tener vida tras su accidente. Ya no es un humano, ni siquiera deforme y monstruoso; tan sólo se trata de un pedazo reanimado de limo y lodo mezclado con químicos y agua…se trata de una "planta que cree ser Alec Holland". Por tanto, un ser regenerativo sin más. Cuando Swamp Thing *resucita* de nueva cuenta y lee el informe de Sunderland, la ira y el desencanto de su *asesinato* y la mala nueva lo llevan a acabar con el militar y a comenzar una lastimosa y sufriente vida.

Números después, nos enteramos de que en realidad Swamp Thing es el elemental de la Tierra, tomando así un nuevo rol en el universo de papel; pero, para entonces, la idea la ha puesto ya Moore, y a partir de ese momento la deconstrucción de otros personajes y arquetipos se volverá renovadora en el medio durante las siguientes décadas.

Moore hizo del personaje un héroe de corte trágico y filosófico shakespeareano; de sus historias hizo ensayos sobre el ser humano y su mundo, revestidos por experimentos formales y una narrativa que llegó a terrenos en los que el terror no lo había hecho en la historieta. Una obra subversiva en todos sus aspectos (DC optó por publicar el cómic sin el Comics Code Authority, ante los contenidos de la publicación), se trata de la vocera de una evolución en la historieta, con la presentación de John Constantine como prueba.

Tras la salida de Moore (en el número 64), otros guionistas de altos vuelos como Rick Veitch, Nancy A. Collins, Grant Morrison y Mark Millar continuaron con la historia hasta el último número de la serie, el 171. Un jovencísimo Brian K. Vaughan (autor de *Y: The Last Man* y *Pride of Baghdad*) intentó lo propio con una tercera colección del personaje en 2001, que tan sólo alcanzó 20 números. La última vez que vimos material nuevo de Swamp Thing fue entre 2004 y 2006, cuando se publicaron 29 números escritos por Joshua Dysart y dibujados por grandes ilustradores como Enrique Breccia y Richard Corben.

Sin embargo, en meses recientes la ya clásica etapa de Moore con el personaje ha sido publicada de nuevo. Y entonces, nos hemos podido dar cuenta de que Swamp Thing simplemente no murió, sino que sólo sufrió un breve lapso regenerativo.

DatoFRIKI

JUNTO CON EL LEGENDARIO JOHN ROMITA SR, LEN WEIN TAMBIÉN COCREÓ A WOLVERINE.

NUESTRO COLABORADOR

Es periodista y Alan Moore, Roman Polanski y Alejandro Jodorowsky conforman la Satánica Trinidad a la que diario se encomienda. Su libro *Alan Moore y su obra: Realidades Construidas* se encuentra ya a la venta. Su blog es: http://iconoctlan.blogspot.com

¿Dónde comprar tu revista Comikaze?

Por amor al (9º) Arte

AntiHero
14 Oriente #14-1,
San Andrés Cholula, Puebla.

Capital 8
Pabellón Cuauhtémoc. Antonio M. Anza #20,
Local 37, Col. Roma.
[Metro Hospital General y/o Centro Médico]

Decomixado
Plaza Niza. Niza #66, Local 2, Col. Juárez.
[Metro Insurgentes]

Etco
Comics Rock Show. Centro Cultural Miguel Sabido. Basilio Badillo #4, Col. Centro.
[Metro Hidalgo]

Global Comics
Vicente Suárez #114, Col. Condesa.
[Metro Juanacatlán o Chapultepec]

Kamite
Pasaje Zócalo-Pino Suárez. Local 31
Centro Histórico.
[Metro Zócalo]

Bazar del Entretenimiento y el Videojuego (Frikiplaza). Eje Central Lázaro Cárdenas #9, Local 61(primer piso), Centro Histórico.
[Metro Bellas Artes o San Juan de Letrán]

Kimota Comics (antes Latveria)
Plaza Arquímedes. Arquímedes #130
(esquina con Horacio), Local 41.
[Metro Polanco]
http://www.kimotacomics.blogspot.com

Kimota Comics Puebla (antes Sparta)
Plaza Puebla. Calle 5 de Mayo #8, Local 81
(quinto piso), Centro Histórico, Puebla.

Kingdom Comics
Plaza Diamante. Calle 62 #505-C por 63,
Local 12, Mérida, Yucatán.

Librerías Educal
¡En sus **90** tiendas en diversas ciudades del país!
Encuentra la más cercana en:
http://www.educal.gob.mx/directoriolibrerias

Osporcomics
Plaza de la Tecnología. Carranza #120,
Local 270. Zona Centro,
San Luis Potosí, S.L.P.

Planet Comics
Tintoreto #89 (esquina de Eje 6 Sur y Avenida Patriotismo), Colonia Noche Buena.
[Metro San Antonio]

Señor Marvel
Callejón de la Condesa y 5 de Mayo,
frente a Sanborns "Los Azulejos"
Centro Histórico, Ciudad de México.

Shangrila Comics
CentroCel Latino. Eje Central Lázaro Cárdenas #12, Local 202-A (segundo piso),
Centro Histórico, Ciudad de México.

Snikt! Comics
Plaza Doblado. Pedro Moreno #113,
Local 6, Centro Histórico, León, Guanajuato.

Venom Comics
Centro Comercial Plaza Oriente.
Av. Ing. Eduardo Molina #1623, Local G-14,
Col. El Coyol.

o pídela al correo
enviocomikaze@gmail.com

¿Ya lo escuchaste?
Entérate de lo más interesante del cómic
Descárgalo cada quincena en nuestro blog
También disponible en
iTunes
¡¡Suscríbete!!

Comikaze Podcast

¿Te falta algún número?
¿Quieres suscribirte por un año?
¿Deseas vender Comikaze en tu negocio?
¡Contáctanos!

No olvides visitar:
http://comikaze.net

RENATO
GUERRA